AMSTAR & CPC

MICRO - INFORMATIQUE
SUR AMSTRAD

Mensuel n° 34 – Juin 1989



M 2817 - 34 - 21,00 F
3792817021008 00340

DISCOLOGY

Version 5.1

POUR VOUS SURPASSER

3 Programmes en 1
pour votre Amstrad CPC



L'EDITEUR :
Un Editeur universel de secteurs et de fichiers. Grâce à sa boîte à outils exceptionnelle, (Désassembleur, Calculatrice, Listeur Basic...) tout devient possible.

LE COPIEUR :
Un Copieur intégral pour la sauvegarde de vos disquettes et cassettes. Il vous étonnera par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

L'EXPLOREUR :
Un graphique animé en "Temps Réel" qui vous révèlera tous les secrets de vos disquettes. Un programme sans équivalent.

LES 7 POINTS FORTS DE DISCOLOGY

- La facilité : Grâce aux Fenêtres, aux Menus Déroulants et à l'Aide Intégrée.
- La vitesse : 160 Ko de Langage Machine pur !
- La documentation : Un Manuel complet et une notice technique approfondie.
- La compatibilité : Il gère toutes les extensions mémoire et les lecteurs 5 1/4 pouces.
- La performance : Incroyable et absolue.
- L'inédit : Du vraiment jamais vu !
- La référence : Des milliers d'utilisateurs enthousiastes en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la presse internationale.

NEWS COMMUNICATIONS 91.50.80.41

Revendeurs, contactez-nous !
DISCOLOGY Version 5.1 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière 13001 Marseille Tél. : 91.94.15.53**

BON DE COMMANDE

Version 5.1 pour Amstrad CPC
Disponibilité immédiate.

☐ Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
☐ Je commande Master Save V 3.2 (Copieur seul) au prix de 190 F
☐ Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

Je règle ma commande :
☐ par chèque joint (port gratuit)
☐ contre-remboursement (+ 30 F de frais de port)

Nom : ______________________ Prénom : ______________

Adresse : ______________________________________

Code Postal : ________ Ville : ______________________ Tél. : ____________

MERIDIEN INFORMATIQUE

A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE

SOMMAIRE

4 ACTUALITE

8 IRON TRACKERS

10 GRAND CONCOURS

14 LOGICIEL DU MOIS

16 REPORTAGE : GENERATION 5

19 LES FANZINES

26 COULEURS

28 CAO SUR CPC

39 SATANAS

44 PUISSANCE 4

51 BANCS D'ESSAIS LOGICIELS

58 POSTER

60 BANCS D'ESSAIS EDUCATIFS

67 BILLY II

74 COMPACTEUR

80 CARACTERES

84 ANTI-ERREURS

86 DISQUETTES SYSTEME

96 PETITES ANNONCES

99 TRUCS ET ASTUCES

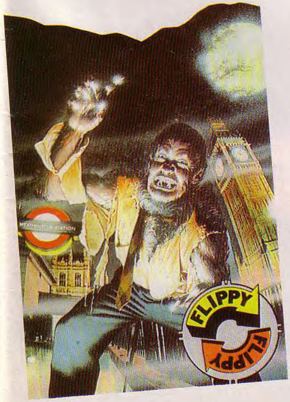
101 BANCS D'ESSAIS (SUITE)

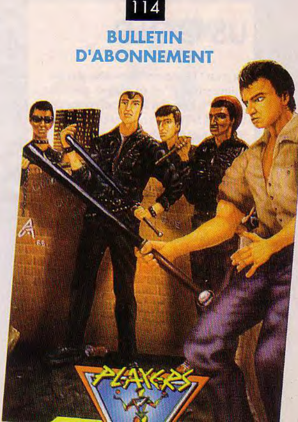
110 RECAPITULATIF ASTUCES ET PLANS

113 LE COIN DES AFFAIRES

114 BULLETIN D'ABONNEMENT

Couverture : Jaquette H.A.T.E. de Gremlin
Poster : Jaquette NAVY MOVES de Dinamic





CAPCOM

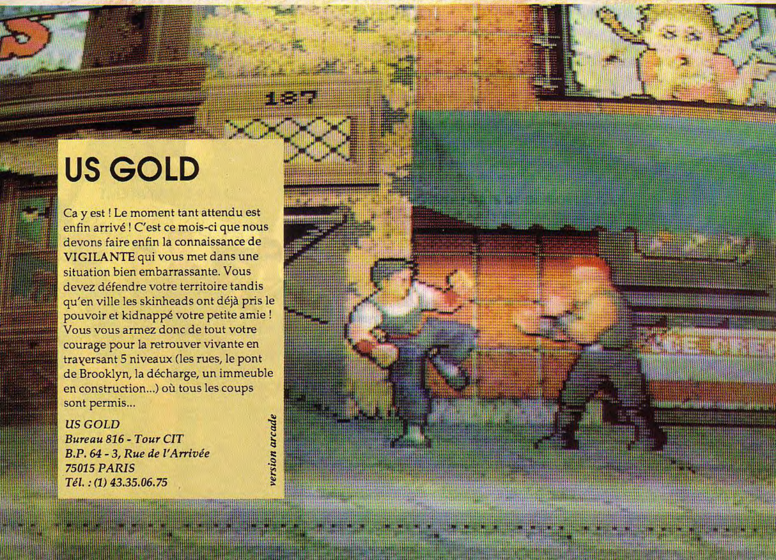
A l'instant où nous pénétrons dans cette histoire, l'empereur BIOS, le Dieu de la Destruction et le Créateur du Mal investit 8 créatures du mal d'une terrible mission : détruire toute civilisation. Dans FORGOTTEN WORLDS, vous disposez de 5 niveaux pour reconquérir les mondes oubliés. Ainsi donc, avant de combattre l'empereur BIOS, vous devrez (seul ou à deux) circuler dans les ruines d'une ville, affronter des dragons et des Dieux priant le Dieu de la Guerre et atteindre Ice City...

CAPCOM
Distribué par Micromania

ACTIVISION

Après avoir signé un accord de développement de produits avec la société Vektor Grafix, Activision va pouvoir nous présenter ce mois-ci le premier des quatre logiciels originaux qui sont prévus. Il s'agit de **BOMBER Tactical Air Combat** qui a quand même nécessité neuf mois de développement. Ce jeu met en scène des vedettes comme le Tornado IDS, le Phantom F-4 ou le Mig-27. Alors que la plupart des simulateurs de vol se concentrent sur le combat aérien, Bomber T.A.C. s'attache à remplir plusieurs rôles. Comme le souligne un des auteurs, Bomber T.A.C. permet au joueur de choisir entre une approche stratégique ou, carrément, une partie de shoot'em up. Basé à Elsworth dans le Sud Dakota, Bomber T.A.C. vous permet de tester plusieurs machines époustouflantes ; après avoir appris les techniques des différents pilotes, votre engin pénétrera dans des simulations de combat à vous couper le souffle... Du moins, nous l'espérons !

ACTIVISION
Blake House – Manor Farm Road – Reading
Berkshire RG2 OJN – Tél. : (0734) 311666



US GOLD

Ca y est ! Le moment tant attendu est enfin arrivé ! C'est ce mois-ci que nous devons faire enfin la connaissance de **VIGILANTE** qui vous met dans une situation bien embarrassante. Vous devez défendre votre territoire tandis qu'en ville les skinheads ont déjà pris le pouvoir et kidnappé votre petite amie ! Vous vous armez donc de tout votre courage pour la retrouver vivante en traversant 5 niveaux (les rues, le pont de Brooklyn, la décharge, un immeuble en construction...) où tous les coups sont permis...

US GOLD
Bureau 816 - Tour CIT
B.P. 64 - 3, Rue de l'Arrivée
75015 PARIS
Tél. : (1) 43.35.06.75

version arcade

HEWSON

Depuis le temps que nous avons commencé à vous en parler, vous avez pu saliver en prévoyant l'arrivée prochaine de **STORMLORD**. En effet, un logiciel réalisé par Raffaële Cecco, auteur de Cybernoid et Cybernoid II, promet presque à coup sûr un jeu de qualité. Cette fois, vous avez droit à une photo d'écran et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle paraît fort alléchante !... Pour ceux qui ne connaissent pas encore le contexte de Stormlord, en voici un bref résumé. La reine des ténèbres a emprisonné les fées du royaume où vit Stormlord. Il décide donc de libérer les captives et de défendre la paix et la tranquillité du royaume. Mais saura-t-il repousser cette femme diabolique sans tomber sous son charme de sorcière ? Peut-être le saurez-vous dès le mois prochain...



HEWSON
56b Milton Park
Milton, Abingdon
OXON OX14 4RX
Tél. : (0235) 861039

VIRGIN



Après avoir conclu un accord concernant la licence de Shinobi, The Sales Curve et Virgin les 2 compagnies se sont mises d'accord pour travailler ensemble sur toutes les licences acquises par The Sales Curve. Ainsi donc, 2 titres de Taïto sont prévus, The Ninja Warriors et Continental Circus, de même que 2 titres de Tecmo, Silkworm et Gemini Wings qui sont actuellement des shoot'em up à grand succès dans les salles d'arcade. Le premier de ces titres à apparaître sur vos écrans sera **SILKWORM** où vous devez vous battre contre une véritable armada de tanks, d'hélicoptères et d'escadrilles de jets piquant sur vous à une vitesse incroyable. Une des particularités de Silkworm réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément, l'un contrôlant l'hélicoptère et l'autre une jeep hyper-armée...

Deux autres titres suivront mais ce sera cette fois pour la fin de l'année. Tout d'abord, vous pénétrerez dans un contexte bizarre avec **GEMINI WING** qui vous transporte dans 7 niveaux organiques curieux parmi des papillons mutants ou des saumons géants... Là encore, il sera possible de jouer à deux. Enfin, nous aurons dans les mains le très attendu **SHINOBI** où, en tant que Master Ninja, avec des armes telles que les shuriken, l'épée ou les nunchakus, vous êtes pour ainsi dire invincible. Pourrez-vous cependant venir facilement à bout des 5 Ninjas qui retiennent prisonniers les enfants des leaders de notre planète ?

VIRGIN
Distribué par Micromania – Bureau 816 - Tour CIT – B.P. 64 - 3, Rue de l'arrivée 75015 PARIS – Tél. : (1) 43.35.06.75



ESAT SOFTWARE

Après avoir lancé leur label de jeu avec deux compilations baptisées Les Inédits 1 et Les Inédits 2, Esat Software va étoffer ce secteur, nouveau pour eux, avec **MAFIA** qui doit sortir ce mois-ci et qui suit le principe d'un jeu que vous aviez aimé il y a déjà quelque temps puisqu'il s'agit de Prohition ; cette fois, durant tout le jeu, vous devez progresser dans 10 villes différentes sachant qu'il y a 8 niveaux par ville.
Du côté utilitaire, vous pourrez découvrir dans nos colonnes le mois prochain un banc d'essai de **HOUSE MUSIC SYSTEM** qui sera disponible sur disque uniquement au prix de 350 F. Voici un aperçu de ce qu'il contient : un échantillonneur de sons à partir de toute source sonore, une visualisation du spectre sonore, une intégration facile dans vos programmes, une gestion des banques mémoires du 6128 et la possibilité de faire parler votre CPC comme l'ordinateur de la Guerre des étoiles avec des fonctions RSX...

ESAT SOFTWARE – 57, Rue du Tondu – 33000 BORDEAUX – Tél. : 56.96.35.23

MICROPROSE-TELECOMSOFT

Comme nous vous l'avions déjà laissé supposer le mois dernier, c'est bien MicroProse qui a signé le rachat de Telecomsoft, jusqu'alors filiale de British Telecom. En effet, British Telecom avait décidé de se séparer de cette branche de micro ludique que constituait Telecomsoft, car bien qu'elle fût rentable, elle ne collait pas avec l'image que cette société veut donner pour son expansion future. Ainsi donc, c'est dorénavant MicroProse qui contrôle les droits de tous les labels des produits existants et des nouveaux produits en cours de développement ; d'ailleurs, le prochain logiciel qui devrait sortir est 3D Pool dont nous vous avons déjà parlé. D'autre part, MicroProse a décidé de garder un certain nombre de personnes qui travaillaient à Telecomsoft ainsi qu'un bureau à Londres. En ce qui concerne les différents labels, Rainbird et Firebird vont être relancés et repositionnés ; quant à la gamme Silverbird, nous ne savons pas encore ce qu'elle va devenir.

MICROPROSE FRANCE
6/8 Rue de Milan
75009 PARIS
Tél. : (1) 45.26.44.14



LEGEND SOFTWARE

Nous commencions à être très étonnés à la rédaction de ne voir absolument aucune annonce de logiciel ayant trait à l'événement majeur qui sera célébré cette année dans notre chère bonne vieille France. En effet, c'est comme si tous les éditeurs avaient eu peur de produire un logiciel traitant de la Révolution et n'aurait ainsi rien d'original. Du coup, alors que toutes les sortes d'activité,s ou presque, mentionnent d'une manière ou d'une autre la Révolution française de 1789, le monde de la micro a bien failli ne pas en parler du tout. Seulement voilà, Legend Software a décidé de montrer le bout de sa baïonnette au travers d'un logiciel s'intitulant **«89, La Révolution Française»**. Ce logiciel rentre dans la catégorie des productions historiques où s'inscrivent la mythologie et la fantasy. 89, La Révolution Française sera à la fois ludique, par sa demande de réflexion, d'adresse et de stratégie, et culturel car il véhicule de nombreuses informations sur cette période de l'Histoire de France. S'adressant, tout comme un autre héros, à des personnes de 7 à 77 ans, 89, La Révolution Française se veut en outre révolutionnaire tant par son thème que par sa conception. Malgré tout, il faudra quand même attendre le mois de juillet pour pouvoir en juger par nous-même.

LEGEND SOFTWARE
Technopole Rennes Atalante – Immeuble Germanium
80, Avenue des Buttes de Coësmes
35700 RENNES – Tél. : 99.38.30.49

LUCASFILM GAMES

Si je vous dis l'homme au chapeau, à qui pensez-vous ? Tous ceux qui ont répondu Indiana Jones ont droit à ma sympathie et je peux leur annoncer le retour de l'homme au chapeau dans **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.** La poursuite à la recherche du plus gros trésor continue et, cette fois, il vous faudra survivre dans les dangereuses cavernes du Colorado, les mystérieuse catacombes de Venise, sur les remparts du Château de Brunwald et dans l'Allemagne d'Hitler... Alors, fouette cocher !
Le jeu d'arcade qui sortira sur Amstrad CPC est prévu pour le mois d'août.

LUCASFILM GAMES
Distribué par Micromania





LES RENDEZ-VOUS DU MOIS

Si avec le retour des beaux jours, vous avez des fourmis dans les jambes et voulez bouger, pourquoi ne pas en profiter pour vous rendre à l'une de ces manifestions qui touchent de près (ou d'un peu plus loin) un domaine qui vous passionne : la micro-informatique ?

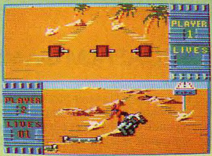
- **Du 2 au 11 juin 1989 : Braderie de Paris au Parc des Expositions, Porte de Versailles. Vidéoshop et son département Hi-Fi sera présente au stand A 9.**
- **Du 14 au 17 juin 1989 : La FNAC présente le 1er trophée «Micro Golf» ; ce concours se déroulera pendant 4 journées consécutives sur micro-ordinateurs PC avec, comme logiciel, Leader Board édité par US Gold. Ce concours est ouvert à tous sur simple inscription gratuite auprès des hôtesses des 3 Fnac parisiennes : Fnac Montparnasse, Fnac Forum et Fnac Etoile.**
- **Les 17 et 18 juin 1989 : Portes ouvertes sur le MIDI organisées par l'AFUM, Association Française des Utilisateurs de Midi. Ces journées se dérouleront à la Maison des Associations de Paris de 14h à 19h (Porte du Jour - Grande Galerie, Nouveau Forum des Halles - 1er arrondissement).**

GREMLIN

Après avoir passé de très bons instants avec H.A.T.E., vous allez pouvoir vous préparer à recevoir deux nouveaux jeux de chez Gremlin. Le premier s'intitule **SUPER SCRAMBLE SIMULATOR** et compte bien vous entraîner dans une folle course de motocross. Chaque parcours doit être effectué dans un temps donné et les pénalités sont très dures. Alors, il faudra particulièrement bien négocier les obstacles en évitant à tout prix de sortir du parcours pour parvenir jusqu'à la fin de ce jeu comprenant 5 niveaux de difficulté croissante, chacun étant composé de 3 parcours.
Le second logiciel prévu est d'un genre totalement différent puisque **PANIC STATIONS** va vous confronter à un épineux problème de petits robots. Tout ce petit monde s'est échappé de la station et il vous faut le ramener au bercail ; ce ne serait pas trop difficile si ces petits robots un peu naïfs étaient seuls ; seulement voilà, ils ont suivi d'énormes robots démoniaques suceurs d'énergie. A vous donc de vous déplacer dans le labyrinthe afin de ramasser des armes et de trouver un vaisseau qui vous permettra d'aller plus rapidement...

GREMLIN
Units 2/3 Holford Way
Holford Industrial Estate
BIRMINGHAM B6 7AX
Tél. : (021) 356 3377







IRON TRACKERS

Arcade/Aventure



▶ En apprenant que l'action de ce logiciel se déroulait sur l'île d'Iron, je me suis frotté les mains en me disant : «Chouette, avec le soleil qui montre le bout de son nez, je commence à avoir une sérieuse envie de chaleur, de farniente et de cocotiers...».

Seulement, j'ai vraiment tout faux sauf pour les cocotiers !

En effet, Iron Island présente une particularité qui se révèle bien cruelle : le maître de l'île a une passion tellement grande qu'elle en devient même maladive.

Il s'agit de la chasse à l'homme, cruel non ! Vous n'aurez donc pas d'autre issue que de prendre part à cette chasse, en tant que gibier bien sûr...

Le principe de cette course infernale est le suivant : vous prenez le départ, seul ou à deux, et vous devez traverser toute l'île en allant d'étape en étape, chacune d'entre elles ayant son propre décor et ses propres pièges.

Pour réaliser cette traversée, vous disposez d'un quad pour vos déplacements, et d'un armement que vous pourrez compléter tout au long de votre progression suivant les gains que vous aurez réalisés à chaque étape.

Pour commencer cette course sauvage dans les meilleures conditions, il vous est proposé de constituer le portrait de votre héros ; ainsi, suivant vos aspirations, vous pourrez vous couler véritablement dans la peau de votre personnage.

Toutes les possibilités, ou presque, sont présentes au catalogue : blond, brun ou roux, masculin ou féminin, le nez fin ou busqué, les yeux langoureux ou meurtriers, la bouche pulpeuse ou édentée et, pour les accessoires, les lunettes de star ou le bandeau de Le Pen... A noter que du côté de la chevelure, le choix est vaste ; vous avez même accès à la banane verte ! Cette phase préléminaire étant effectuée, vous vous mettez au départ de la première épreuve. Pour commencer, c'est la stupeur et une légère déception ; en effet, alors que les couleurs étaient si agréables jusqu'à présent, vous vous retrouvez sur un fond gris, sombre.

Seulement, nous pouvons vous dire que la persévérance vous récompensera car les autres étapes de l'île vous font découvrir des décors beaucoup plus chatoyants.

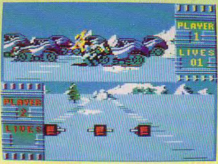
Dans cette première étape où la route est bordée par des buissons, vous découvrez bien vite, à vos risques et périls, qu'il vaut mieux ne pas rouler au milieu de la chaussée !

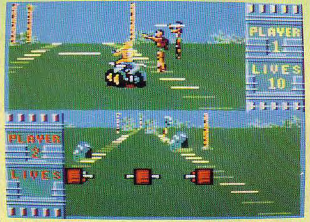
En effet, des formes impressionnantes ressemblant à d'immenses mains rentrent et surgissent du sol. Une collision avec elles et c'est la chute, spectaculaire. Après une glissade, en général longue, vous vous relevez











et remettez votre quad sur ses roues avant de poursuivre votre course. Les autres pièges de cette étape sont constitués par des bouts d'os sortant de terre, des sables mouvants et des branches d'arbres qui, elles, peuvent vous servir de tremplin.
Dans ce cas, vous êtes propulsé dans les airs et vous remarquez que vous pouvez changer de direction pendant ce vol ! Lorsque vous franchissez la ligne de fin d'étape, voici l'instant crucial des comptes : combien de vies perdues ? ? combien de dollars gagnés ? Afin que vous réalisiez concrètement l'étendue des dégâts, le visage de votre héros apparaît avec ses blessures ; cela peut aller de quelques égratignures à la transfusion. Heureusement, si vous êtes riche, tout s'arrange car vous avez la possibilité de vous refaire totalement un visage rose et frais et de pouvoir ainsi démarrer l'étape suivante avec à nouveau 11 vies. Devant suivre les flèches indiquées sur la carte pour le choix de vos étapes, vous avez au minimum 5 étapes à terminer dans de bonnes conditions si vous voulez voir le bout de cette île démoniaque. Si la première étape semble relativement facile, il n'en va pas de même pour les suivantes qui vous demanderont de la dextérité et de l'agilité.
Ainsi, suivant le chemin que vous avez choisi, vous vous retrouvez dans un décor verdoyant où se précipitent les sauvages et leurs sarbacanes, à moins que vous ne fassiez la connaissance d'un paysage glaciaire ou, totalement à l'opposé, la découverte du désert avec ses mirages et ses carcasses de bêtes...
Ceci ne représente qu'une partie des décors présents dans Iron Trackers, mais je ne doute pas que vous ne tarderez pas à découvrir les autres rapidement !

Edité par : MICROIDS
Prix indicatif : DK, 199F

Notre avis :

En étant honnête, il faut reconnaître que Iron Trackers s'est fait attendre longtemps ; mais maintenant qu'il est là, vous allez pouvoir en profiter pleinement car il est de très bonne qualité tant au niveau des graphismes que de l'animation (d'ailleurs, le fait de jouer à deux ne le ralentit même pas !).
Enfin, apprenez que la version cassette ne contiendra malheureusement pas de phase de construction de personnage... tout simplement pour des raisons de taille mémoire. A découvrir tout de suite !

NOTE 16/20



loriciels **GRAND CONCOURS**

▷ PERMANENT ◁



Skweek par ci, Skweek par là, on n'entend plus parler que de lui ! Savez-vous quelle est l'apparence terrestre de ce personnage qui risque de vous en faire voir de toutes les couleurs ? Pas plus haut qu'une disquette (on a les références qu'on peut !), il possède une "fourrure" hirsute qui ne pique pas car elle est en plastique souple... D'ailleurs, 19 d'entre vous auront le privilège d'en posséder un à condition qu'ils fassent un parcours sans fautes dans le questionnaire ci-contre, alors bonne chance !



LISTE DES LOTS

- **1er prix :** 1 clavier-guitare Midi
- **Du 2ème au 5ème prix :** 3 logiciels Loriciels + 1 Skweek
- **Du 6ème au 10ème prix :** 2 logiciels Loriciels + 1 Skweek
- **Du 11ème au 20ème prix :** 1 logiciel Loriciels + 1.Skweek

1 Combien de continents y a-t-il dans Skweezland ?

____

2 Quelle est la couleur des continents après la décontamination ?

❑ bleu ❑ rose ❑ jaune

3 Donnez le nom de l'infâme personnage qui a contaminé Skweezland ?

____

4 Skweek a décidé de vous rendre… quoi déjà ?

____

5 Question subsidiaire :

Donnez le nombre de bulletins comportant toutes les bonnes réponses que nous recevrons.

____

(en cas d'ex aequo, un tirage au sort sera effectué)

Renvoyez ce questionnaire à **CONCOURS MENSUEL AMSTAR**
Editions SORACOM – B.P. 88 – 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

DERNIER DELAI LE 15 JUILLET 1989

Nom __________________ Prénom __________________

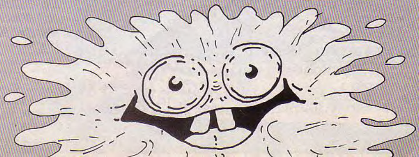
Adresse ____________________________________

Code postal __________________ Ville __________________

Signature :

Si je gagne, je voudrais mon lot sur :

❑ K7 ❑ DK



AMSTRAD 464 6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER**

DOUBLE DETENTE	99/149F
PURPLE SAT. DAY	149/209F
STORMLORD	99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES**

3 D POOL	**99/149F**
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DOMINATOR	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
LICENCE TO KILL 007	**99/149F**
PANIC STATIONS	**99/149F**
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMULAT.	99/149F
RUNNING MAN	**95/145F**
SKATE OR DIE	**95/145F**
STAR TREK	95/145F
SUPERTRUX	**99/149F**
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WEIRD DREAMS	149/199F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S	
ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
H.A.T.E.	99/149F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET:	99/149F
WAR IN MIDDLE EAR.	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

4X4 OFF ROAD RAC.	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BLASTEROIDS	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
DARK FUSION	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HUMAN KILLING MA.	99/149F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LAST DUEL	99/149F
I..S.S.	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F

L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OBLITERATOR	99/149F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RAMBO 3	89/139F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SECRET DEFENSE	145/195F
SKWEEK	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TITAN	129/169F
VINDICATORS	99/149F
WANDERER	95/139F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Ne cherchez plus à Paris!
Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

DEMENT ! GRATUIT POUR L'ACHAT DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL
(offre valable en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)



Porte-clef exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
•	
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

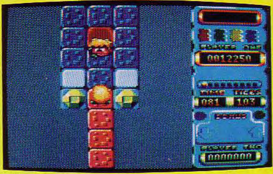
carte bleue CB

Date d'expiration — / — Signature :

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) ***19 F*** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)*

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

SKWEEK



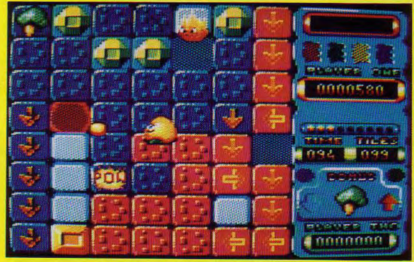


Arcade

▶ Pour que vous puissiez pleinement cerner l'événement que constitue l'arrivée de Skweek, permettez-nous de commencer cette histoire par son commencement. C'est par une belle matinée que ce curieux petit bonhomme «rouge orangé» fit irruption dans notre bureau. Il faut que son entrée ait été aussi étonnante que remarquée ; en effet, que venait faire ici une boîte à chaussures avec des trous sur le couvercle ? Nous n'avions pourtant pas l'intention de nous lancer dans un élevage d'hamsters ou autres ! Pourtant, avant même de savoir ce qui se passait sur sa planète Skweezland, nous avions déjà adopté ce petit bonhomme. Toute son histoire nous fut révélée lorsque nous avons reçu le logiciel qui constituait aussi pour nous le moyen de lui venir en aide.

De la même façon que la Terre est régulièrement menacée par son lot d'extraterrestres, Skeezland eut droit un jour aux mauvaises intentions d'un vilain-pas-beau à son égard. Cet odieux personnage ne trouva rien de mieux que de contaminer tous les continents de la planète en rendant bleues toutes les surfaces praticables. Depuis, le plus grand désespoir règne sur Skweezland mais, heureusement, Skweek nous a enfin trouvés et l'espoir peut commencer à renaître. C'est donc pleins d'un optimisme délirant que nous faisons nos premiers pas dans le rétablissement progressif de la liberté et de la prospérité sur cette planète. Tout à fait modestement, nous pensons que ce ne sont pas quelques monstres colorés qui vont nous faire peur et, d'ailleurs, nous avons passé avec succès notre examen donnant le titre d'expert barbouilleur de dalles en rose. Et pourtant, nous ne tardons pas à reconnaître que ce n'est peut-être pas si facile que ça en a l'air ! D'une part, chaque continent a ses dalles disposées de manière différente et, de plus, il existe des trous dans lesquels nous faisons un lamentable «plouf» si nous nous précipitons trop vite. Mais ce n'est pas tout ! En effet, les dalles elles-mêmes sont source d'ennui : certaines peuvent bloquer totalement notre passage et d'autres ont la mauvaise idée de se désintégrer totalement et rapidement sous nos pieds. Pour reconnaître ces dernières, il faut repérer les dalles bleues marquées d'un petit éclair très discret. Face à ce terrain qui peut se révéler hostile, plusieurs sortes de monstres ayant l'apparence de fantômes, des petits bonshommes, des pieuvres, des masses informes vertes ou des boules de feu. Ces dernières sont indestructibles mais les masses informes doivent absolument être pulvérisées car elles ont le pouvoir de transformer les dalles solides en dalles bleues nous obligeant à faire un raccord. Vous comprendrez que cet état de fait peut se révéler dramatique car le temps qui nous est imparti pour remettre en état un continent est limité alors !...

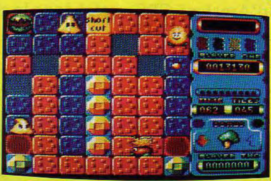


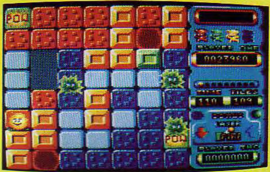


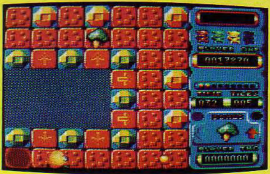


Heureusement, c'est à cet instant que nous pouvons apprécier les différents bonus liées à un continent. Afin de les découvrir, il faut surveiller en permanence le bas de l'écran à droite où s'inscrit le type de bonus apparu et sa position par rapport à nous. Par exemple, ce peut être un bouclier donnant une invincibilité provisoire, un bébé Skweek nous rajoutant une vie, un hamburger ou des glaces augmentant le nombre de points, un sablier rallongeant le compte à rebours ou un cadeau dont l'effet est à chaque fois une surprise. Par ailleurs, il y a deux bonus essentiels : la porte exit qui donne directement accès au continent suivant et les nounours qui sont au nombre de quatre, un rose, un vert, un jaune et un bleu. Lorsque nous avons ramassé les quatre nounours, nous récupérons plusieurs vies et passons au continent suivant mais attention, si nous avons un nounours rose, par exemple, il ne faut surtout pas repasser sur un autre nounours rose car, alors, tout sera perdu. Enfin, il existe des dalles sur lesquelles sont inscrits deux sortes de «pow» : le premier fait disparaître tous les monstres présents à l'écran et le second efface tout un carré de dalles... Chaud dessous ! Décidément, nous commençons à croire que Skweek a décidé de nous rendre fous !

Edité par : LORICIELS
Prix indicatif : K7,145F
DK, 195F







Notre avis :

Découvrir tout d'un coup sur nos écrans un jeu aux couleurs acidulées, aux graphismes de qualité et à l'animation époustouflante, cela fait véritablement un choc ! D'ailleurs, si Skweek finit par vous énerver pour cause de fin prématurée, cela ne vous empêche pas de retourner à l'assaut car vous ne pouvez pas ne pas avoir chopé le virus ! Il est quand même dommage de ne pas avoir prévu un code d'accès, tous les dix tableaux par exemple, qui permettrait de passer les premiers tableaux. Bien sûr, il y a la possibilité de faire une partie en aléatoire qui vous fait voyager d'un continent à l'autre totalement au hasard mais ce n'est pas la même chose. Enfin, les paires de copains inséparables seront heureux d'apprendre qu'il existe une option à deux joueurs, alors «skweekez bien» !

NOTE 16/20

NAISSANCE D'UN EDITEUR

Lorsque nous avons découvert et testé Destination Maths dans notre numéro d'avril d'Amstar&CPC, nous avons été séduits par cet éducatif dont la grande qualité est d'avoir su allier étude d'une matière avec intérêt et qualité des graphismes. Aussi, avons-nous voulu savoir quelles sont les personnes qui se cachent derrière ce nouvel éditeur. Ils ont accepté de tout dévoiler aux lecteurs d'Amstar&CPC ; voici donc le cheminement qui les a conduits là où ils sont aujourd'hui avec, en plus, les nouveautés prévues pour la rentrée.



Les 4 associés de Génération 5 : Marie-Hélène BERNARD, Bernard DOMENGE, Alain LAURENT et Paul MAURIER



Troubadours

Tout commence par une chaude matinée de l'été 1985. *Alain,* instituteur de son état, effectue la première journée d'un stage d'initiation à l'informatique dans le cadre du Plan Informatique pour Tous. En effet, 120 000 appareils seront installés dans les écoles à la rentrée de septembre et il est urgent d'apporter aux enseignants quelques notions de base. Ce ne seront que des rudiments mais ce stage donnera à Alain l'envie d'en savoir plus et il achète, peu après, non pas un Thomson (est-ce une prémonition de ce qu'allaient devenir les appareils de ce grand constructeur national ?) mais un Amstrad 6128 qui présente alors des qualités exceptionnelles pour un prix très correct.

Il fera ses premières armes de programmeur sur cette machine. Tout de suite, il se lance dans différents travaux dont certains trouveront un aboutissement chez des éditeurs connus. Mais il y a quand même un petit problème : si le contenu pédagogique a été soigneusement pensé, il manque une dimension au niveau des graphismes et des musiques qui permettrait d'»accrocher» davantage les enfants. C'est à ce moment qu'intervient *Paul* qui n'est pas spécialement branché informatique mais qui, par contre, est un véritable passionné de musique et de graphismes. Ses premiers essais sur ordinateur se révèlent concluants. Suivant le principe bien connu : «Jamais deux sans trois», un troisième personnage se joint à l'équipe ; il s'agit de *Bernard* qui termine ses études d'ingénieur et qui est bourré d'idées.

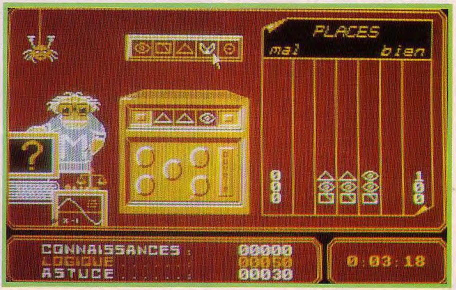
LES PRODUITS DE GENERATION 5

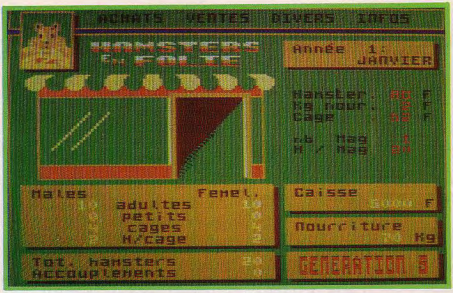
Le principe de base de l'équipe est de réaliser un soft qui sorte complètement du cadre traditionnel dans lequel sont faits les logiciels éducatifs. Ils veulent créer quelque chose qui sorte du cadre scolaire tout en restant pédagogique et complet. C'est donc dans cette optique que TROUBADOURS voit le jour ; il s'agit d'une authentique aventure, avec des héros, un méchant seigneur, une princesse à délivrer au travers de laquelle il est fait une véritable exploration du langage et de la musique. Grâce à Troubadours, l'équipe rencontre Lankhor (éditeur, entre autres, du Manoir de Mortevielle). Des relations cordiales s'établissent entre les deux équipes ; ainsi, c'est Lankhor qui ajoute la synthèse vocale de Troubadours sur Atari... Le succès que remporte Troubadours les conforte dans leur certitude d'avoir choisi le bon créneau, l'équipe décide alors de sauter le pas et de prendre ses produits totalement en charge, de la création jusqu'à la commercialisation. Ce sera donc la naissance de GENERATION 5.

Mais, au fait, pourquoi avoir choisi Génération 5 ? Tout simplement pour faire un petit clin d'œil à la «5ème génération» d'ordinateurs dite «d'intelligence artificielle». Bien qu'ils ne croient pas tellement à la possibilité de produire artificiellement de l'intelligence, ils croient, en revanche, à l'existence de logiciels intelligents ! Pour ce nouveau départ, ils font alors appel à *Marie-Hélène* qui sera plus particulièrement chargée de la vente et de la communication. Cette nouvelle identité donne alors naissance à une série de 3 logiciels s'intitulant DESTINATION MATHS qui colle assez étroitement aux programmes scolaires du CE1 à la 5ème. Avec ce logiciel, Génération 5 a su allier un contenu pédagogique étudié et dense à un «enrobage» très soigné, ce qui représente une grande qualité pour un logiciel éducatif...



Destination Maths





Hamsters en folie

LES PREVISIONS POUR LA RENTREE

Outre les adaptations de Destination Maths sur PC et Atari notamment, le mois de septembre s'annonce très chaud pour Génération 5. En effet, nous commencerons par découvrir LES 4 SAISONS DE L'ECRIT qui comportera un véritable traitement de texte associé à plusieurs modules abordant divers aspects de l'expression écrite. Les dizaines de textes et les centaines d'exemples proposés seront présentés par Bernard Pivert, connu dans le monde des lettres, assisté par le Génie du Langage qui délivrera des plumes d'or ainsi qu'un portrait poétique personnalisé aux joueurs méritants.

Par ailleurs, il faut noter que Génération 5 s'intéresse également au jeu pur, à condition qu'il appartienne à la catégorie des jeux intelligents (ceci ne signifie pas que Génération 5 dénigre les jeux «bêtes» mais ils n'entrent pas dans leur domaine de création). C'est ainsi que nous pourrons pénétrer dans HAMSTERS EN FOLIE, logiciel offrant les clefs de la réussite économique et financière grâce à la gestion équilibrée d'un élevage de hamsters. Il faudra être astucieux et averti pour devenir le Rockefeller du hamster... Un dur apprentissage pour les Bernard Tapie en herbe et même les grands puisqu'une version senior est déjà à l'étude !

Enfin, Génération 5 compte faire une petite révolution en proposant le premier véritable jeu informatique de société ! En effet, ils veulent ajouter une autre dimension aux jeux existant déjà qui, malgré leurs qualités, n'apportent rien de plus que la boîte de carton et ses fiches. Le pari est donc pris pour réaliser un jeu de société original et tirant réellement parti de l'ordinateur...

Comme vous pouvez le constater, cette jeune société est terriblement dynamique et pleine de projets. D'ailleurs, ils seraient tout à fait ravis d'accueillir des auteurs partageant leur conception d'ensemble sans pour autant être particulièrement graphistes ou musiciens. Par contre, ils seraient intéressés par des graphistes et programmeurs ayant la chance d'habiter la belle région de Rhône-Alpes. Alors, si tout cela vous tente, n'hésitez pas à les contacter ! Quant à nous, nous sommes pressés de découvrir les nouveaux logiciels dont nous vous livrons déjà quelques photos d'écrans.

les 4 saisons de l'écrit



FANZINE, QUAND TU NOUS TIENS

FREEWARE — FREEWARE

MEGAMS

LE MEGA MAG

=NUMERO=01=PAGE=1=



EDITO : Salut à tous.

Vous êtes surement en train de vous demander ce qu'est ce nouveau mag freeware! Eh bien ce nouveau mag n'est pas nouveau puisqu'il s'agit de la fusion de **CPC-TNT** et du **RAPACE**. Vous pouvez et vous devez contacter la (ou les) rédaction(s) pour nous communiquer TOUS vos trucs sur TOUS les genres de softs. Les contacts sont: David Liechti, 14 Square Gérard Philipe, 78190 TRAPPES (30.51.82.88 par le 16.1 pour les Provinciaux) ou Christophe au 76.71.23.81 (par le 16.1 pour les Parisiens) après 18h ou le 36.15 AMSTRAD bal ZYX. Les deux rédactions se sont associées pour ne pas disparaître alors aidez-nous en publiant **MEGAMS** partout partout partout partout partout partout !

Amusez-vous bien et que le **Z80** soit avec vous.

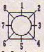
THE DARK SIDE

The Dark Side n'est autre que la suite de Driller. Votre but est de détruire le Zéphyr One; il vous faudra donc comprendre son système d'alimentation. Le Zéphyr One tire son énergie du soleil, vous trouverez donc de nombreux panneaux solaires sur Triscupid, la lune d'Evath sur laquelle vous vous trouvez et c'est ces panneaux qu'il faut détruire. Un conseil, le sous-sol est plein de passages qui peuvent se révéler très utiles. Mais je ne vous révélerai pas toutes les finesses de ce jeu splendide, cherchez vous-même ...

A/Z : Gauche/Droite _ ESPACE : Mode Feu↔Mode Déplacement
P/L : Pour regarder vers le haut/bas
O/K : Avancer/Reculer _ I : Pour charger, sauver une partie
J : Fusées dorsales On/Off _ U : Demi-tour
R/F : Pour monter/descendre, quand les fusées sont allumées
Q/W : Augmenter/Diminuer l'angle de rotation
S/X : Augmenter/Diminuer la longueur des pas
N/, : Pour pencher la tête à gauche/droite _ COPY : Feu

DOC : THE WAY OF THE TIGER

Voici tous les coups possibles dans les trois épreuves de cette bonne simulation de différents combats.



Le corps-à-corps (Unarmed combat):
Sans/Avec le bouton de feu:
1: Bond sur place/Coup de pied volant
2: Uppercut/Coup de pied haut
3: Marche en avant/Coup de pied moyen
4: Coup de poing bas/Coup de pied bas
5: Esquive en se baissant/saut en arrière
6: Pas d'effet/Pas d'effet
7: Pour se dérober/Pour se retourner
8: Coup au cou/Coup de pied haut en arrière

La lutte au baton (Pole fighting):
1: Saut vers le haut/Saut vers l'avant
2: Pare un coup au-dessus/Coup haut
3: Pour avancer/Jab moyen
4: Coup bas/Coup bas
5: Pour esquiver en se baissant/Saut vers l'arrière
6: Pour esquiver en se baissant/Jab bas
7: Pour se dérober/Pour se retourner
8: Coup au-dessus/Jab haut

La lutte à l'épée des samouraïs (Samouraï sword fighting)
1: Saut vers le haut/Saut vers l'avant
2: Pour parer un coup haut/Coup horizontal à la tête
3: Pour avancer/Coup horizontal au corps
4: Pour porter une botte/Coup horizontal aux jambes
5: Pour esquiver en se baissant/Saut vers l'arrière
6: Pour décrire un arc bas/Pour décrire un arc bas
7: Pour se dérober/Pour se retourner
8: La cérémonie des épées/Coup vertical à la tête

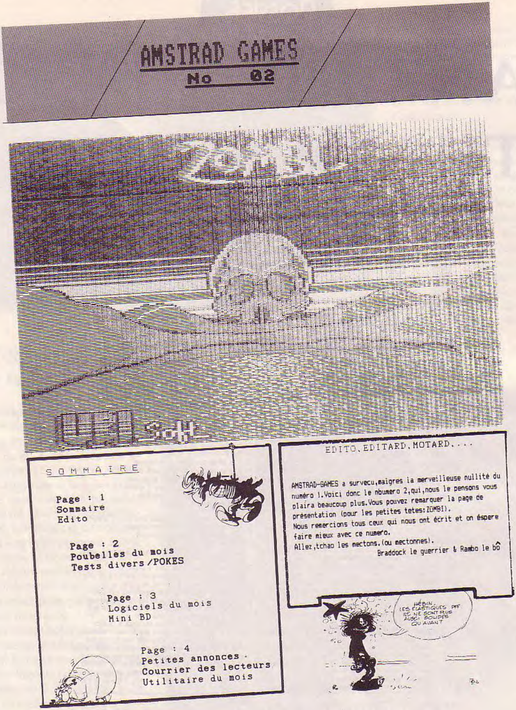
A ce niveau il est possible que certains adversaires possèdent des aptitudes supplémentaires que vous n'êtes pas en mesure de reproduire alors faites attention à vous. Vous pouvez retourner au menu à tout instant en appuyant sur (CONTROL) et (ESCAPE).
Maintenant, essayez donc de devenir un ninja !

Maitre ZYX

PHOTOCOPIEZ-MOI, AFFICHEZ-MOI
DISTRIBUEZ-MOI, DONNEZ-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE

MEGAMS

Si vous suivez l'actualité fanzinesque, vous savez déjà que CPC-TNT et RAPACE ont fusionné pour donner naissance à Megams. Il s'agit de la contraction de méga Amstrad, ce qui laisse augurer une certaine puissance du contenu. Des bidouilles surtout, encore et toujours, des bancs d'essais et puis encore des trucs pour déplomber... hein ? Mais non je ne l'ai pas dit. Les 4 pages recto verso sont agrémentées d'une page de BD originale. Comme d'habitude on vous conseille d'envoyer vos trucs afin de remplir les pages de Megams. David Liechti – 14, square Gérard Philippe – 78190 TRAPPES.



AMSTRAD GAMES
No 02

SOMMAIRE

Page : 1
Sommaire
Edito

Page : 2
Poubelles du mois
Tests divers/POKES

Page : 3
Logiciels du mois
Mini BD

Page : 4
Petites annonces
Courrier des lecteurs
Utilitaire du mois

EDITO, EDITARD, MOTARD, ...

AMSTRAD-GAMES a survecu, malgres la merveilleuse nullité du numéro 1. Voici donc le nbumero 2, qui, nous le pensons vous plaira beaucoup plus. Vous pouvez remarquer la page de présentation (pour les petites tetes: ZOMBI).
Nous remercions tous ceux qui nous ont écrit et on éspere faire mieux avec ce numero.
Allez, tchao les mectons. (ou mectonnes).
Braddock le guerrier & Rambo le bô

AMSTRAD GAMES

Le numéro 2 est sorti malgré les menaces de mort lancées par les lecteurs du premier numéro, alors tant pis pour vous Braddock le guerrier et Rambo le bô, vous allez devoir subir le pilori. En fait, je ne peux pas trop parler du numéro 1 car je ne l'ai pas eu, mais j'ai simplement lu l'édito et le courrier du lecteur. Amstrad-Games, ou plutôt ses auteurs ne semblent pas disposer d'un utilitaire de mise en page car les caractères paraissent sortis directement de notre Amstradounet. C'est un peu dommage, car si le texte y gagne en clarté, le décor est souvent tout blanc. Tout serait tellement plus beau avec de petits dessins de votre cru (Il ne faut pas repomper les auteurs connus : c'est très vilain). On vous rappelle que le prix d'un gratuit (eh oui, c'est comme ça) est souvent de 2*2.20 francs. Ca tombe bien, c'est justement le prix d'Amstrad Games.
David LAURENT – 48, allée Georges Allain – 76620 LE HAVRE.

EDITO...

Et c'est reparti ! Peut-etre possedez-vous
CROCO-MAG numero 1 ?? Eh bien NIKE, qui
maintenant fait partie de la redaction a
juge bon de le refaire car il etait,d'apres
lui, mauvais et mal presente...Mauvais, je
sais pas, mais mal presente, c'est sur .
C'est pourquoi vous avez droit a un numero
" 1 bis " ! Alors si vous avez le premier,
ne tenez pas compte de tout ce qui etait
ecrit (par exemple: dossier compils' dans
le numero 2...).
Alors on espere que ce numero vous plaira,
que vous ayez eu le premier ou non.
Merci pour (presque) tout a "DiGiT", redac-
-teur du fanzine M.B.M (son dernier numero,
"MBM DISC", est exceptionnel !).



Ugly Monster.

EN BREF...Dans ce numero



THUNDERBLADE...La poubelle du mois !



SCOOP-MATIN NO 1 : "L'ARNAQUE CROCONEWS"



DOSSIER
PEUR SUR AMITYVILLE :
- Le test
- La solution



"Do you know house... ? "



Logiciel du mois:
AFTER BURNER



CROCO-MAG

Ce mois-ci est décidément consacré aux fanzines un peu étranges. Croco Mag, lui, dédie une page entière à la musique "House" (je rappelle à ceux qui ne connaîtraient pas encore les "Bomb the Bass" et autres .... qu'il s'agit du Disco des années 90. En France on n'a pas de chance : ça marche bien, alors qu'aux States, mis à part les villages de Detroit et Chicago...).Bon assez parlé House, revenons au sujet : Croco-Mag est constitué d'un patchwork de 7 pages, réalisées avec des moyens disparates. Certaines pages seraient réalisées avec Oxford PAO, donc avec un Amstrad normal, alors que d'autres pourraient sortir d'une imprimante laser (!). Alors qui est le coupable ? Un Atari ST, Un Macintosh ou un IBM ?

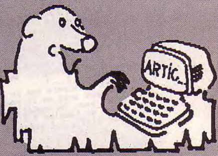
Le numéro un n'est pas le vrai numéro un puisque le premier était semble-t-il raté. Ce qui fait que le numéro 2 est en fait le numéro 1 bis, ceci impliquant que le 3 ne sera qu'un numéro 2 en bonnet Duforme. Vous avez tout compris? Non, alors écrivez à Ugly Monster et à Nike, ils vous expliqueront mieux que moi. Pendant que vous y êtes, si vous avez des trucs, bidouilles et autres astuces, n'hésitez pas à les envoyer à l'adresse suivante : Croco-Mag – Laurent Knaught – 14, allée Colette – 78260 ACHERES ; ou : Nike – 5, impasse St Germain – 78260 ACHERES.

ARTIC

Anne-Robert Turgot

Informatique et communication

No 1. Mars 1989



Sommaire de ce numéro:

- L'EDITORIAL DU PRESIDENT ...... Page 1
- LE JEU-CONCOURS .... Page 1
- LE COIN DES POETES .... Pages 1 et 3
- LE BANC D'ESSAI DES LOGICIELS .. Page 2
- LES PETITES ANNONCES .... Page 3
- LE CLUB A BESOIN DE VOUS ...... Page 3
- LES MOTS CACHES .... Page 4
- LES CHARADES.................. Page 4
- APPAREIL QUEL EST TON NOM ?.... Page 4
- LE LABYRINTHE................. Page 5
- LES PETITS COLORIAGES MALINS... Page 5
- LES ERREURS DE PATO LE CHIEN... Page 6

EDITORIAL

Le club d'informatique est heureux de vous présenter le premier numéro de son journal. Avec ses 117 adhérents , ses 5 années d'existence,les deux ordinateurs qu'il met à la disposition des classes,le club a facilité la découverte de l'informatique par les enfants et les enseignants de l'école.

Depuis la rentrée de janvier,nous disposons d'un ordinateur AMSTRAD CPC 6128.C'est ce nouveau matériel qui permet la réalisation de ce bulletin.Nous comptons sur votre indulgence devant les imperfections de ce premier numéro. Nous attendons vos idées et suggestions pour la prochaine édition qui est prévue pour le troisième trimestre de l'année scolaire.

Le Président

Jeu-Concours :

Que signifie la marque AMSTRAD ?

Le premier ou la première membre de club qui apportera la bonne réponse à M.Schacre gagnera une pochette de 100 timbres de collection.

L'Ordinateur

Ordinateur,
Tu as un coeur.
Tu fais le bonheur.
Ordinateur,
Tu es programmeur
de fleurs.
Tu es un plongeur.
Ordinateur,
Tu as un moteur.
Tu es un docteur.
Ordinateur,
Tu es un auteur.
Tu as peur.
Ordinateur,
Tu balaies mon coeur.
Tu me fais peur.
Qu'as-tu ?
J'ai des malheurs
Va voir le docteur.
Ordinateur,
Ne meurs pas.
Qu'as-tu ?
Mon professeur
M'a renvoyée,
Va lui parler.

Alexandra Seigne

(C.E.1)

ARTIC

Là encore, un cas spécial dans le cadre des fanzines puisqu'il ne s'agit pas d'un fanzine mais plutôt d'un journal associatif dans le cadre d'un club informatique. C'est pourquoi on ne retrouve pas les rubriques habituelles, du style : comment déplomber sans altérer le satiné de vos blanches mimines. On trouve parmi les quelques pages disparates, des poèmes, des mots croisés, des coloriages, des bancs d'essais d'éducatifs. Les participants sont tous des élèves de CP à CM2 aidés par les parents et les professeurs.
Qui dit club, dit moyens limités, donc si vous avez des disquettes(3 ou 5 pouces), du papier pour imprimante ou des rubans (MT 80), envoyez-les à : Bernard SCHACRE - 23, rue Bordin - 78500 SARTROUVILLE.



CPC MICROZINE CPC

INFORMATIQUE AMSTRAD

NUMERO 2 — AVRIL-MAI

Salut les microzineurs !

Quel plaisir de vous retrouver si nombreux pour ce 2eme numero. Comment ? vous prenez le train en marche et vous n'avez pas lu le No 1 : pas de probleme, il est toujours disponible.Vous pouvez aussi vous abonner, ca ne coute rien (ou si peu...), je vous ai pondu (Paques oblige !) un magnifique bulletin d'abonnement page 4, alors utilisez-le !

Vous etes nombreux a me demander avec quoi est fait Microzine, voici la liste complete du materiel utilise pour fabriquer ce fleuron du fanzine Francais: CPC-6128 + DMP-2000 + OXFORD PAO v4.7 + SOURIS AMX + SCANNER DART + plein d'idees et beaucoup de travail !

Pourquoi n'y a t'il pas de POKES dans Microzine ? C'est simple: je n'ai pas de pokes originaux et j'ai la flemme de re-recopier ceux d'Amstrad 100% !

Voila, on se retrouve dans 2 mois ... au numero 3...

SOMMAIRE

1 ELLE N'EST PAS BELLE LA PAGE 1 ?	2 - EN EXCLUSIVITE POUR MICROZINE : "LE LISTING SACRE"
3 - RUBRIKAZINE - COUP DE GUEULE - FONTES	4 - ABONNEMENTS - JEU DE CARACTERES - JEU DEBILE

"TEMPETE SUR LE CODE A BARRES" PICA-SOT

NUMERO 2 2,20F

3003470 34556 13556 544

MICROZINE

Non, non tu n'as pas besoin d'être désolé pour la réouverture du dossier fanzines Bruno car il est de toute façon ouvert en permanence, alors pourquoi se priver. Bruno est le maître d'œuvre d'un fanzine qui se distingue par sa taille. Et il est tout à fait normal de trouver un micro magazine lorsque le sujet traité est un micro-ordinateur. C'est un format 14.85*21 que vous déplierez avec délicatesse. Vous découvrirez, si vos yeux sont grands ouverts, des listings, un jeu, un coup de gueule et 2 pages blanches. Même un microzine a besoin de moyens importants, la preuve : un Amstrad 6128, une DMP 2000, un scanner Dart, une souris AMX et Oxford PAO sont nécessaires pour donner vie aux 4 pages. Microzine - Bourg de Brec'h - 56400 AURAY.

FREEWARE No -1-

LE CROCO DECHAINE

REDACTEURS:LITTLE LUDWIG-BABY SOFT-FLOG-MR HAY

EDITO...

Salut tout le monde , vous allez sans doute dire " ENCORE UN FREEWARE " , mais que voulez vous , on avait tellement envie d'en faire un que nous l'avons fait , oui mais qui on ? Tout d'abord,les disons,redacteurs principaux du fanzine : BABY SOFT (au banc d'essai , au actuels cine , mais aussi un peu partout),FLOG qui n'as pas fait grand chose mais qui je pense se rattrapera au prochaine numero ,et puis moi meme. Ensuite il y a(les disons)externes au fanzine .
Comme MR HAY le cutout man , ZTROCK , SPELL ,BDR et bien d'autres qui nous ont fait parvenir leurs articles ,tests ,cutouts,etc...Mais attention le croco est votre zine alors vous pouvez participer a sa redaction ,pour cela prenez une feuille et un crayon et envoye nous tout ce que vous voulez (articles , tests ,critiques ,listings ,blagues ,etc...),nous les attendons avec impatience.Voila le mot de la fin : pour le moment le croco est totalement gratuit mais attention !!! a partir du numero 3 il faudra que vous nous envoyez le timbre pour les frais de port (3,70 f pour un ou plusieurs numeros).Notre adresse ,elle doit etre quelque part dans le journal,cherchez la.A j'allais oublier les 10 premiers a nous ecrire un article gagneront un abonnement a vie au CROCO DECHAINE ,alors depechez vous.

LITTLE LUDWIG.

* SOMMAIRE *

EDITORIAL .

LA MINUTE DE LUDWIG

BANCS D'ESSAIS

CINEMA

MUSIQUES

ETC ...

LISEZ CRAZY CROC'

" Ams trad compagnie nous prend pour des c..s "

Ce soir la ,tout paraissait calme ,le bonheur regnait dans le coeur de tous les amstradistes tapotant allegrement sur le clavier de leur petite mais o combien divine machine.Tout faisait penser aux 10 premieres minutes d'un film catastrophe americain.Soudain en 30 secondes ,tout bascula.Sur toutes les televisions de France ,a une heurs de grande ecoute,venait de commencer la premiere diffusion de la PUB AMSTRAD .<<"POUR MOI C'EST AMSTRAD SANS DISCUTION .TOUS MES COPAINS S'ECLATENT SUR LE MEME .SALUT LES PETITS CROCO LUDIQUES ">>.Effroi et consternation chez tous les amtradistes de plus de 13 ans,je serais SUGAR et je voudrais stopper la fabrication des CPC ,je n'utiliserai pas d'autre moyen a moins que AMSTRAD n'ait l'intention de s'attaquer a cet enorme marche qu'est celui des maternelles.Moi je vous le dit AMSTRAD nous prend vraiment pour des cons,deja 2 ans auparavant , une penurie de disquettes 3 pouces se fit sentir et d'apres Alan Michael Sugar TRAD compagnie ,ce serait les ferry-boats transportant les disquettes qui prenaient l'eau .
Alors la prochaine fois que AMSTRAD nous passe sa pub essayez d'imaginer le zozo amiga a la place de notre cher CPC et vous passerez un bon moment.

SPELL.

ALLEZ ! AU BOULOT ! AVEC LITTLE LUDWIG

Pour ce premier numero,j'essayerai de vous apprendre a crer des fichiers fantomes (si apres avoir relu 3 fois au moins cette article vous ne comprenez toujours pas ,ecrivez nous en nous disant vos problemes et j'essayerai d'y repondre le plus clairement possible)

Je vais vous montrer comment les crees sur lazertag(pour l'exemple)apres vous n'aurez qu'a refaire la meme chose avec ce que vous voudrez.
Prenez votre disquette ou vous avez fait votre copie de sauvegarde du soft .Avec discologie faite un mapping complet.Pendant ce mapping,relevez tous les secteurs autres que /FB et aussi

SUITE PAGE II ->

RAPPEL : CE FANZINE EST UN FREEWARE ,PHOTOCOPIEZ LE,DONNEZ LE MAIS SURTOUT NE LE VENDEZ PAS !

LE CROCO DECHAINE

De nouvelles vocations se découvrent au fur et à mesure du développement important de votre dossier (qu'est-ce que je cause bien !). Ainsi, le Croco déchaîné entièrement réalisé avec AMX Pagemaker, Advanced OCP Art Studio et une DMP 2160 est l'œuvre de quatre personnes (mais sont-ils encore humains ?). On trouve, en cherchant bien Little Ludwig, rédacteur en chef, Baby Soft pour la musique, le cinéma, de nombreux tests et articles. Flog s'attaque de front au problème du courrier ainsi qu'à celui non moins épineux de la photocopie. Enfin Mr Hay est principalement affecté à l'approvisionnement en "cutout" (c'est-à-dire en petits mickeys). Mais il ne faut pas oublier tous les travailleurs de l'ombre qui contribuent chaque jour à la grandeur et à la gloire incommensurable de ce fanz... Ah ! on me signale qu'un message vient d'arriver en provenance de la rédaction du Croco : «Nous informons nos lecteurs que les 3 premiers numéros (no 3 inclus) sont totalement gratuits. En effet, il suffit de nous envoyer vos coordonnées et nous vous enverrons le Croco déchaîné (les frais d'envoi seront à notre charge). Mais, pour les prochains numéros, nous vous demanderons d'envoyer une enveloppe timbrée (3,70 F). Pour finir, les dix premiers à nous envoyer un listing ou un article (inédits) gagneront un abonnement à vie !!! Le Croco déchaîné – 33, rue des Samoreaux – 77400 THORIGNY SUR MARNE.

MINITEL



LES LOGICIELS 4 ETOILES

STARSOFT

Ne payez plus pour acheter ...

05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

PC COMPATIBLES

NEWS

CRAZY CARS II	
F 15 STRIKE EAGLE	239 F
I K +	259 F
LA LEGENDE DE DJEL	219 F
LORD OF THE RISING SUN	
MAYDAY SQUAD	221 F
SKATEBALL	
PUFFY'S SAGA	
RUNNING MAN	259 F
STARRAY	272 F
TERRIFIC LAND	187 F
TEST DRIVE II	288 F
THUNDERBIRDS	
TIME SCANNER	197 F
WATERLOO	
ZAC MC KRACKEN	230 F

COMPILATIONS

ACES HIGH WIZBALL+TOP GUN+ARKANOID+ WORLD SERIE+BASEBALL	229 F
PC GOLD HIT BRUCE LEE+INFILTRATOR+WORLD CLASS+LEADERBOARD+ACE OF ACES	229 F

HIT PARADE

688 SUBMARINE	243 F
AIRBORNE RANGER	245 F
AFRICAN RAIDERS	211 F
AFRICAN RAIDERS 3.5	211 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	247 F
BARBARIAN	247 F
BATTLE CHESS	288 F
BATTLE CHESS 3"1/2	288 F
BATTLETECH	371 F
CHESSMASTER 2100	396 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
DOUBLE DRAGON	189 F
F16 COMBAT PILOT CGA	227 F
F16 COMBAT PILOT EGA	227 F
F19 STEALTH FIGHTER	365 F
F19 STEALTH FIGHTER (1)	365 F
FLIGHT SIMULATOR	403 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	375 F
GOLDRUSH	231 F
GRAND PRIX CIRCUIT	233 F
GRAND PRIX CIRCUIT (3"1/2)	233 F
GUNSHIP	309 F
HEROES OF THE LANCE	269 F
KINGS QUEST IV	370 F
LA GUERRE DES ETOILES	240 F
LEGEND OF THE SWORD	183 F
LOMBARD RALLY	243 F
LOMBARD RALLY (3"1/2)	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	221 F
MIGHT AND MAGIC	371 F
SINBAD	182 F
SPACE QUEST ?	247 F
SPEEDBALL	217 F
TEST DRIVE II	288 F
ZOMBI	222 F

dément !

MICRO WORLD

à chaque commande

PROFESSIONNEL

DELUXE PAINT II	842 F
TIMEWORKS PUBLISHER	1 226 F
SOURIS RS 232 + log	619 F
LECTEUR 3"1/2	1 350 F
GRAPH IN THE BOX +	1 266 F
VECTORIA 3D	619 F
TURBO CAD 3D +	1 999 F



AMSTRAD CPC

NEWS

DOUBLE DETENTE	85 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
MICROPROSE SOCCER	107 F	163 F
NAVY MOVES -		
OBLITERATOR	97 F	147 F
PURPLE SATURN DAY	167 F	197 F
REAL GHOST BUSTERS	89 F	139 F
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	85 F	134 F
SKATEBALL	119 F	169 F
SPHAIRA		
SUPER TRUX	105 F	159 F
TIMES OF LORE	94 F	144 F
TIME SCANNER	89 F	139 F
VIGILANTE	89 F	139 F
XYBOTS		
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE STREET FIGHTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+SIDE ARMS	115 F	149 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY+HARDBALL+ ARMAGEDON MAN+CHOLO+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATHAN	139 F	188 F
INCROWD KARNOV+PREDATOR+GRYZOR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL	119 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE+ARKANOID I +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	139 F	188 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET+ BASKET MASTER+SNOOKER+ SUPER HANG ON+GOLF+ CHAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD	109 F	149 F
LES FUTURISTES BOB MORAN+SYNDROME+ CRAFTON ET XUNK+CYBOR+ DESPOT DESIGN+STARBOY+ DARK+DAYOR+L'REBIS	147 F	197 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	109 F	139 F
AIRBORNE RANGER	139 F	179 F
BARBARIAN II	79 F	125 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	97 F	147 F
CHUCK YEAGER	89 F	139 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	126 F

CRAZY CARS	118 F	159 F
CRAZY CARS 2	118 F	159 F
DARK FUSION	81 F	125 F
DEFIS DE TAITO	139 F	184 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
F15 STRIKE EAGLE	89 F	139 F
FOOTBALL MANAGER 2	114 F	164 F
GALACTIC CONQUEROR	129 F	169 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GUNSHIP	118 F	189 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	199 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	219 F
HUMAN KILLING MACHINE	97 F	149 F
LA GUERRE DES ETOILES	97 F	145 F
LAST DUEL	86 F	134 F
LE MAITRE DES AMES		160 F
NIGEL MANSELL	98 F	145 F
OPERATION WOLF	78 F	129 F
PACMANIA	97 F	143 F
R TYPE	97 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	81 F	124 F
REAL GHOSTBUSTERS	100 F	162 F
ROBOCOP	87 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	85 F	135 F
RUNNING MAN	97 F	143 F

OFFRE SPECIALE
— 10%
pour toute commande de 3 logiciels

SAVAGE	95 F	147 F
SUPERMAN	89 F	139 F
TANK ATTACK	120 F	153 F
THE DEEP	69 F	119 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
TIMES OF LORE	95 F	145 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE ED	159 F	219 F
VINDICATORS	89 F	139 F

PROMO AMSTRAD

ARM OF ROAD RACING	79 F	129 F
AFTERBURNER	89 F	135 F
GARY LINEKER HOTSHOT	[illegible]	123 F
E S S	89 F	135 F
L'ILE	99 F	135 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE		165 F
MOTOR MASSACRE	59 F	99 F
PACLAND	89 F	135 F
THUNDERBLADE	79 F	119 F
TITAN	116 F	165 F
WAR IN MIDDLE EARTH	89 F	138 F
WEC LE MANS	79 F	123 F

EDUCATIF

LANGUES ETRANGERES

BALLADE OUTRE RHIN	159 F	189 F
BIG BEN	143 F	192 F
DIDACT ENGLISH COLLEGE		127 F
DIDACT ENGLISH LYCEE		127 F
ENIGME A OXFORD		188 F
ENIGME A MADRID		216 F

FRANCAIS

FRANCAIS REUSSITE		198 F
LANGUES FRANCAISES 6E		276 F
" " 5E		215 F
" " 4E		216 F
" " 3E		256 F
ORTHO CM		189 F
FRANCAIS CM	158 F	208 F
FRANCAIS CON CE CEL CE?		188 F

MATHEMATIQUES

[illegible]	[illegible]	[illegible]
MATH CM	[illegible]	[illegible]
MATH 6E		[illegible]
MATH 5E 4E		[illegible]
MATH 3E	[illegible]	[illegible]
MATH SECOND CYCLE		[illegible]
MATH SECOND CYCLE VOL 2	[illegible]	[illegible]
MATH SUCCES 5E	[illegible]	
MATH SUCCES 3E	[illegible]	
BAC MATH C E TERM		[illegible]
BAC MATH B		[illegible]
BAC MATH D		[illegible]

[illegible]

[illegible]	150 F
[illegible]	245 F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

c'est Nouveau !
MEMBRES du CLUB...
vous pouvez commander
24 h sur 24
7 jours sur 7
[illegible]

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST	69 F
BOITES RANGEMENT DISQUETTES :	
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	69 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	120 F
-pour 50 DK 5"1/4	69 F
-pour 100 DK 5"1/4	129 F
CABLE IMPRIMANTE PC	69 F
CABLE MAGNETO 464/6128	56 F
CABLES PRISE PERITEL :	
- AMIGA	149 F
- AMSTRAD	169 F
- ATARI ST	149 F
CASSETTES VIERGES (les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" les 5 (AMSOFT)	99 F
-3" boite de 10 (GOLDEN)	199 F
-3"1/2 boite de 10	199 F
-5"1/4 boite de 10	69 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	39 F
KIT NETTOYAGE	80 F
LISTING 60g 1000 pages	200 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464	100 F
RALLONGE SOURIS JOYSTICK ST	45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	65 F
SPECTRUM INTERFACE JOYSTICK	50 F
TAPIS SOURIS	[illegible]
HOUSSE ECRAN + CLAVIER (TOUTES MARQUES ORDINATEURS)	129 F

JOYSTICKS

CRYSTAL (GARANTIE 2 ANS)	179 F
EROSTICK	194 F
EVO (double branchement)	99 F
NAVIGATOR	147 F
PROFESSIONNAL STANDARD	137 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	109 F
SPEED KING	129 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	119 F
THE BOSS	169 F

BON DE COMMANDE *N° 12* **(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM-TOM : Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
				Frais de Port et Emballage	+ 15 francs
				C.R.	
				TOTAL	

Payer par Carte Bleue

Date d'expiration ... / ... / ... Signature

Carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43 96 57 63 - 43 96 57 84

N° Client (si connu)
NOM
Prénom
Date de naissance
Adresse
Ville
Code postal Tél

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre Remboursement + 20 francs

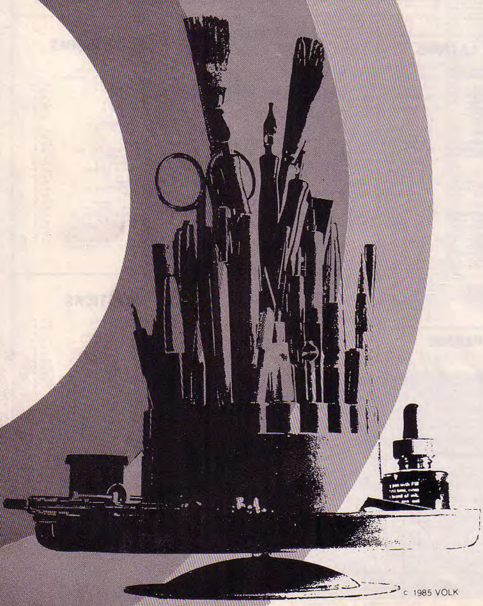
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

UTILITAIRE

COULEURS

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

Que diriez-vous d'une routine qui permet d'afficher les 27 couleurs de la palette de l'Amstrad sur un seul écran ?



c 1985 VOLK

Vous en avez déjà une ? Elle est passée dans un Amstar/CPC ? D'accord, une routine similaire vous a été présentée récemment. Mais regardez bien, cette nouvelle routine fonctionne également sur les 464, elle possède des fonctions supplémentaires grâce à ces 3 RSX.

I MULTI, X1, X2, X3, X4 permet de dépasser les modes des 4 portions de l'écran. Chaque paramètre peut varier de 0 à 2.

Ex. : I MULTI, 0, 1, 2, 0 affiche simultanément le mode 0 dans la première partie, puis le mode 1, le mode 2 et enfin le mode 0.

I COUL, X, B, E1,..., E15 permet de définir les couleurs employées dans chaque section (X1 à X4). X est le numéro de la section (de 1 à 4), B est la couleur du border de la section, E1 à E15 définissant les encres employées. Ex. : I COUL, 1, 26, 0, 26 définit dans la section 1 un border blanc, un fond noir et des lettres blanches.

I RETOUR permet de revenir à un écran standard.

Pour mieux comprendre le fonctionnement de ces RSX, il est conseillé d'expérimenter et de s'inspirer de la démonstration présente dans le listing.

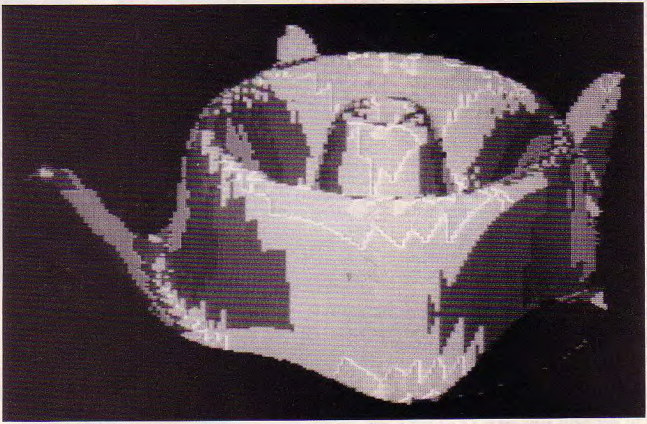
Stéphane ST MARTIN

```
10 DATA 21,07,A2,01,09,A0,C3,D1,BC,14,3D8
20 DATA A0,C3,2A,A0,C3,B7,A0,C3,D5,A0,67F
30 DATA 4D,55,4C,54,C9,52,45,54,4F,55,39A
40 DATA D2,43,4F,55,CC,00,21,17,A1,C3,421
50 DATA 00,A1,FE,04,20,F6,CD,CA,A0,21,511
60 DATA 01,A2,36,00,11,02,A2,01,05,00,194
70 DATA ED,B0,06,06,21,05,A2,DD,7E,00,3CC
80 DATA 77,2B,DD,23,DD,23,10,F5,3A,02,3E3
90 DATA A2,32,01,A2,3A,05,A2,32,06,A2,332
100 DATA 3E,C9,32,EB,BD,3E,00,32,00,A2,3F3
110 DATA 06,14,CD,19,BD,10,FB,21,F7,A1,481
120 DATA 06,81,11,76,A0,C3,E0,BC,3A,00,447
130 DATA A2,3C,FE,06,32,00,A2,20,04,AF,389
140 DATA 32,00,A2,F5,21,01,A2,16,00,5F,302
150 DATA 19,7E,CD,1C,BD,F1,CD,99,A0,CD,601
160 DATA 25,BD,C9,FE,06,30,14,5F,CB,27,444
170 DATA CB,27,CB,27,CB,27,83,21,0B,A2,427
180 DATA 16,00,5F,19,E5,D1,C9,21,AB,A1,47A
190 DATA C3,00,A1,F5,CD,CA,A0,F1,B7,20,658
200 DATA 05,3E,02,C3,0E,BC,DD,7E,00,C3,3F0
210 DATA 0E,BC,3E,C3,32,EB,BD,21,F7,A1,55E
220 DATA C3,E6,BC,B7,28,22,47,CB,27,3D,4DC
230 DATA DD,E5,E1,5F,16,00,19,2B,7E,E5,4BF
240 DATA CD,99,A0,E1,05,2B,2B,7E,FE,1B,4D9
250 DATA 30,04,CD,0A,A1,12,13,10,F2,C9,39C
260 DATA 21,52,A1,C3,00,A1,7E,FE,24,C8,4E0
270 DATA 23,CD,5A,BB,18,F6,E5,D5,5F,16,542
280 DATA 00,21,71,A2,19,7E,D1,E1,C9,0A,450
290 DATA 7C,4D,55,4C,54,49,2C,58,31,2C,2E8
300 DATA 58,32,2C,58,33,2C,58,34,0D,0A,210
310 DATA 0A,43,68,6F,69,73,69,73,20,6C,368
320 DATA 65,20,6D,6F,64,65,20,28,65,6E,345
330 DATA 74,72,65,20,30,20,65,74,20,31,2E5
340 DATA 20,29,20,20,21,21,21,24,0A,7C,196
350 DATA 43,4F,55,4C,2C,58,2C,42,2C,45,286
360 DATA 30,2C,2E,2E,2C,45,31,35,0D,0A,1A6
370 DATA 0A,43,48,4F,49,53,49,53,20,4C,288
380 DATA 45,20,4D,4F,44,45,2C,4C,45,20,267
390 DATA 42,4F,52,44,45,52,20,45,54,20,297
400 DATA 4C,45,53,20,31,35,20,45,4E,43,260
410 DATA 52,45,53,20,44,45,20,43,45,54,28F
420 DATA 54,45,20,53,45,43,54,49,4F,4E,2CE
430 DATA 20,28,58,29,20,21,20,0A,45,52,1C8
440 DATA 52,45,55,52,20,44,45,20,53,59,2B3
450 DATA 4E,54,41,58,45,20,21,21,20,41,243
460 DATA 54,54,45,4E,54,49,4F,4E,20,21,286
470 DATA 21,20,20,0D,0A,43,48,4F,49,53,1EE
480 DATA 49,53,20,55,4E,45,20,53,45,43,29F
490 DATA 54,49,4F,4E,20,44,45,20,30,20,253
500 DATA 41,20,35,20,21,21,20,20,20,20,178
510 DATA 20,20,24,00,00,00,00,00,00,00,064
520 DATA 00,00,01,00,00,00,00,00,00,FC,0FD
530 DATA A6,09,A0,0C,14,12,0C,15,00,02,1A4
540 DATA 03,04,05,06,07,0A,0B,0C,0D,0E,055
550 DATA 0E,14,12,0C,15,00,02,03,04,05,063
560 DATA 06,07,0A,0B,0C,0D,0E,0A,14,12,079
570 DATA 0C,15,00,02,03,04,05,06,07,0A,046
580 DATA 0B,0C,0D,0E,12,14,12,0C,15,00,08B
590 DATA 02,03,04,05,06,07,0A,0B,0C,0D,049
600 DATA 0E,15,14,12,0C,15,00,02,03,04,073
610 DATA 05,06,07,0A,0B,0C,0D,0E,0D,14,06F
620 DATA 12,0C,15,00,02,03,04,05,06,07,04E
630 DATA 0A,0B,0C,0D,0E,14,04,15,1C,18,09D
640 DATA 1D,0C,05,0D,16,06,17,1E,00,1F,0AB
650 DATA 0E,07,0F,12,02,13,1A,19,1B,0A,0A3
660 DATA 03,0B,00,00,00,00,00,00,00,00,00E
670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
```

```
680 n=10:a=&A000:l=10:WHILE l<680:GOSUB 690:WEND:GOTO 730
690 cs=0:FOR x=1 TO n:READ v$:v=VAL("&"+v$):POKE a,v
700 cs=cs+v:a=a+1:NEXT:READ c$:c=VAL("&"+c$)
710 IF c<>cs THEN PRINT"Erreur dans les datas en ligne ",l:E
ND
720 l=l+10:RETURN
730 ' DEMONSTRATION
740 MODE 2:CALL &A000:ùMULTI,0,0,0,2:MODE 2:ùCOUL,4,23,0,26:
LOCATE 25,22:PRINT"27 COULEURS A L'ECRAN AVEC":LOCATE 1,24:P
RINT"  MULTI-MODES,MULTI-COULEURS,MULTI-BORDER (C) 1989 PAR
STEPHANE SAINT-MARTIN":MODE 0:ùCOUL,0,2,0:ùCOUL,4,23,0:ùCOUL
,5,26,0
750 FOR i=0 TO 18 STEP 9:ùCOUL,(i/9)+1,14,0,i,i+1,i+2,i+3,i+
4,i+5,i+6,i+7,i+8:NEXT:FOR i=0 TO 8:PEN i+1:FOR j=0 TO 2:LOC
ATE i*2+2,j*7+2:GOSUB 770
760 NEXT j:NEXT i:WHILE-1:WEND
770 PRINT CHR$(136)CHR$(140)CHR$(10)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(138)C
HR$(143)CHR$(10)CHR$(8)CHR$(8)CHR$(138)CHR$(143):RETURN
780 ' SYNTAXE DES RSX
790 ' ùMULTI,X1,X2,X3,X4 ( X1 A X4 : MODE 0 A MODE 2)
800 ' ùCOUL,X,B,E1,..A..,E15 ( X :SECTION (X1 A X4))
810 ' ( B :BORDER) , (E1 A E15 : ENCRES DE COULEUR)
820 ' ùRETOUR (RETOUR A LA NORMALE)
830 ' (C) 1989 PAR Stephane SAINT-MARTIN
```

CAO SUR CPC

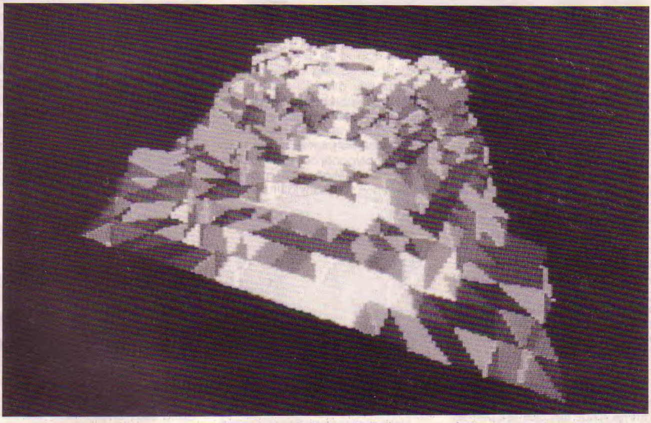
Vingt– quatrième partie



Nous allons enrichir la routine VOIR en donnant un premier sous-programme d'élimination de parties cachées. Celle-ci se référera aux facettes orientées dont le vecteur normal pointe dans la direction opposée à l'observateur.

Nous allons commencer par créer un objet ad hoc qui aura la structure d'un solide orienté. Celui-ci sera un DODECAEDRE que nous nommerons DODECA sur la disquette. Pour le créer nous utiliserons le programme MOD1des leçons précédentes dont le listing est donné dans l'article.

PREMIERE CONCRETISATION DE L'ELIMINATION DES PARTIES CACHEES. ELIMINATION DES FACETTES NON VUES DANS VOIR .



REMARQUE

Pour recevoir les logiciels de J.P. PETIT, écrire à l'adresse suivante :
Jean-Pierre PETIT, Chemin de la Montagnère, 84120 Pertuis

1 - Logiciel AMSTRAD-3D(images fil de fer) : 90 F.
2 - Livre CAO sur AMSTRAD (260 pages) : 200 F. L'ensemble (1+2) : 250 F
3 - Logiciel SUPER-AMSTRAD-3D (parties cachées éliminées) : 250 F
4 - Objets précalculés pour Super- Amstrad-3D : 80 F. (3+4) : 300 F
5 - Ensemble (2+3+4) : 500 F.

Grâce à l'obligeance de MM. Vibert et Verfay, AMSTRAD-3D et SUPER-AMSTRAD-3D sont disponibles sur 464.
Remarque : nous n'avons pas de versions sur 664 disponibles.

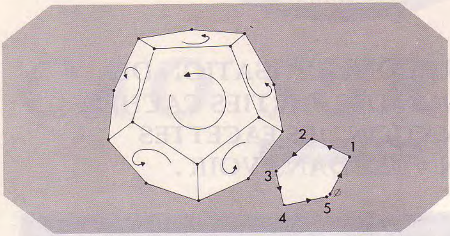


Figure 1 – Orientation des facettes sur l'objet

Les coordonnées des points de l'objet sont également données, chaîne par chaîne. Il y a douze chaînes (dodeca, en grec, signifie douze). Chaque chaîne sert à décrire une facette plane pentagonale. Ces points ne sont pas dans un ordre quelconque. Pour que ce système d'élimination de facette fonctionne il est indispensable que les points aient été entrés dans l'ordre correspondant à la «règle du tire-bouchon», déjà évoquée dans la leçon 21. Lorsqu'on parcourt ces points sur une facette et qu'on associe ladite facette à un tire-bouchon, ceci doit correspondre à un mouvement de vissage.

Au passage nous enrichissons cette section MOD1 d'un sous-programme 10000 très clair qui permet d'examiner un objet, chaîne par chaîne et point par point. Vous pourrez si vous le désirez ajouter des actions imprimantes aux ordres PRINT. Mais ce qui nous intéresse dans cette leçon, c'est ce que nous rajoutons à la section VOIR.

ELIMINATION DES FACETTES NON VUES, PRINCIPE.

Prenons une facette dûment orientée. Par définition elle sera convexe. Lorsqu'on la parcourt on suit une ligne brisée qui a une propriété : on tourne toujours dans le même sens. Une facette sera vue si elle se projette sur l'écran selon un contour polygonal correspondant à une suite de virages «à gauche». Elle sera non vue dans la situation inverse.

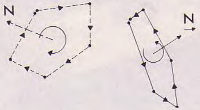


Figure 2 - Facette vue et facette non vue

Nous n'allons pas tracer chaque facette sur l'écran pour matérialiser ce critère d'élimination. La facette a un centre de gravité (barycentre des points chaînés), de coordonnées :

$$XG = \frac{XT(I,O) + XT(I,1) + XT(I,2) + etc....}{N(I)+1}$$

$$YG = \frac{YT(I,O) + YT(I,1) + YT(I,2) + etc....}{N(I)+1}$$

$$ZG = \frac{ZG(I,O) + ZG(I,1) + ZG(I,2) + etc.....}{N(I)+1}$$

Nous allons porter à partir de ce centre de gravité deux vecteurs parallèles (le terme exact est équipolents) aux vecteurs représentés par les deux premiers segments de la facette. Puis nous allons calculer le produit vectoriel de ceux-ci et considérer ce nouveau vecteur comme le vecteur normal de la facette.

Ceci fait nous considérerons un second vecteur MG, dont l'origine est le point d'observation et l'extrémité le point visé.

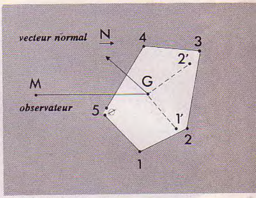


Figure 3 - Vecteurs pour analyse de la facette

Nous calculerons ensuite le produit scalaire de ces deux vecteurs. Le signe de ce produit dépend de l'angle (orienté) formé par ceux-ci.

Si cet angle est inférieur à 90°, la facette sera non vue. Si cet angle est supérieur à 90°, la facette sera vue. Si l'angle est exactement à 90° la facette sera simplement vue par la tranche.

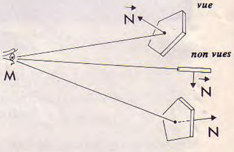


Figure 4 - Les trois configurations possibles.

PROGRAMMATION

Tel qu'il est donné, le programme VOIR contient des appels de sous-programmes encore inexistants, comme 34000 et 36000. Le mode de traitement de l'élimination des parties cachées différera selon le TYPE de l'objet. Vous vous rappelez que nous avons défini quatre types :

1 - OBJETS FIL DE FER
2 - GRAFFITIS
3 - COQUES
4 - SOLIDES CONVEXES.

Les dessins de type 1 ne peuvent faire l'objet d'une élimination de parties cachées, puisqu'ils sont «cachables» mais non cachants.

Les objets de type 2 sont constitués d'un ensemble de chaînes polygonales toutes situées dans le même plan. La façon la plus simple de fixer leur orientation «intérieur —> extérieur» consiste à bien choisir les deux premiers segments de la première chaîne. Leur produit vectoriel devra pointer en dehors de l'objet.

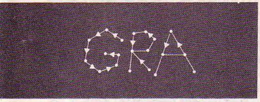


Figure 5 - Graffiti orienté

Il sera sans intérêt d'éliminer les parties cachées dans un objet de type graffiti pour la bonne raison qu'il est soit vu, soit non vu. Aussi le programme VOIR le gérera-t-il comme un objet fil de fer. Pour les coques nous serons obligés de mettre en œuvre l'algorithme du peintre, qui fera l'objet d'une leçon ultérieure. Ce que nous donnons ici se référera exclusivement aux SOLIDES convexes. Lorsque le lecteur créera l'objet DODECA, le programme lui demandera, au moment du stockage sur disquette, quel est le type de l'objet. Il devra répondre :

d - Solide

Lorsqu'il y aura retour au MENU GENERAL on passera à la section d'engendrement automatique d'image, qui faisait l'objet de la leçon précédente, à l'aide de :

k - Voir

On retrouvera les options qui ont déjà été présentées :

Désirez-vous un tracé du trièdre ?

puis :

Dessin facette après facette ?
(Arêtes virtuelles en bleu)

Supposons que nous ayons répondu **N** à ces deux questions, l'ordinateur produira une image fil de fer de l'objet (figure 6) en signalant la fin de l'exécution par un bip sonore. En pressant sur la touche <Return> vous verrez apparaître :

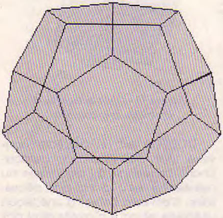


Figure 6 - Image fil-de-fer de l'objet DODECA.

Parties cachées éliminées ?

répondez **O** . Puis :

avec arêtes virtuelles ?

Répondez **N** puisque le dodécaèdre n'a pas d'arêtes virtuelles. Le programme utilisera alors les ressources du sous-programme 1000 pour ne tracer que les facettes vues.

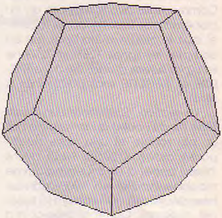


Figure 7 - Objet DODECA après élimination des facettes non vues

Même bip de fin de tâche. Une nouvelle pression sur <Return> provoque alors le chaînage en direction de MOD1.

Voyons maintenant comment ceci est articulé au point de vue programmation.

En tête de programme deux lignes (2 et 7) qui empêchent toute exécution soit lorsqu'on tente d'entrer dans la cabine de traitement autrement que par MOD1, soit quand il n'y a pas d'objet résident en mémoire (le registre L, lié à l'effectif de chaînes, vaut alors -1).
Si l'objet a déjà été nommé (dans le registre EL$, pour «élément») l'ordinateur signale ce nom sur l'écran (ligne 25) en précisant son type (registre TYPE$).

Ce faisant, comme dans la dernière leçon on demandera à l'utilisateur s'il désire un affichage du trièdre. Nous ne nous occuperons pas de cette question ici. Autrement dit nous supposons que cette réponse est **N** . Même réponse pour le dessin facette après facette, qui était également l'objet de la leçon précédente.

En ligne 50 on branche sur la section 7000 qui se réfère au calcul de ce que nous avons appelé les PARAMETRES DE VISION. Ce calcul est

automatique et l'utilisateur n'a nul besoin de stipuler l'ouverture angulaire, les coordonnées du point d'observation ainsi que le point visé. Comme nous avons supposé qu'on n'opérait pas facette après facette et que le trièdre n'était pas pris en compte, les lignes 7285 et 7290 ne sont pas suivies d'effet (les flags TRIEDRE et FACETTE sont positionnés à zéro).

Le section 12000 réalise un dessin fil de fer de l'objet qui se termine par un bip sonore et une saisie de réponse clavier (12060). Nous avons laissé l'appel à un sous-programme machine localisé en A000 (adresse hexadécimale) qui réalisera la recopie d'écran. Comme celle-ci n'a pas encore été définie, ceci sera sans effet (autre que planter immédiatement le programme lorsque l'utilisateur appuiera sur la barre d'espacement).

En 12070 on s'envoie dans le sous-programme 2000 qui va traiter de l'élimination des parties cachées, thème de la leçon. En tête du sous-programme, la question :

PARTIES CACHEES ELIMINEES ?

Si la réponse est non, on shunte cette section 2000. Sinon l'ordinateur demandera s'il y a ou non des arêtes virtuelles. Notre objet DODECA n'en possède pas.
En 2050 si l'objet est du type fil de fer ou graffiti, l'ordinateur trouvera cette demande sans objet et sautera en 2999.

En 2060 on découvre un nouveau branchement. Il y aura dans VOIR deux possibilités de traitement, l'une à l'aide de l'algorithme du peintre et l'autre en utilisant ce critère du vecteur normal, évoqué plus haut. Cette seconde méthode est beaucoup plus rapide, mais ne se prêtera pas au dessin d'une coque creuse, où les facettes n'ont plus ni recto ni verso, topologiquement parlant, ou d'un objet porteur de concavité, qui sera aussitôt catalogué COQUE et non SOLIDE, même s'il a un intérieur et un extérieur bien définis. Les COQUES sont plus généralement des objets capables de s'autocacher.

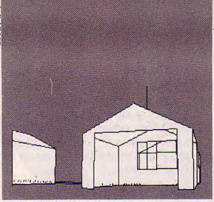


Figure 8 - Objet autocachant (COQUE)

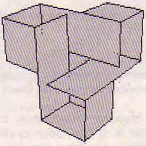


Figure 9 - Objet autocachant (COQUE)

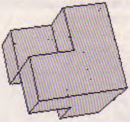


Figure 10 - Objet autocachant (Polyèdre avec concavité)

DODECA est un polyèdre convexe, par définition non autocachant. Le recours à l'algorithme du peintre ne sera donc pas nécessaire. Ceci sera l'objet d'une leçon ultérieure et nous n'avons ainsi pas fait figurer les sous-programmes 34000 et 36007.

L'ELIMINATION DES FACETTES

A partir de la ligne 2070 on va donc explorer, facette après facette. Un flag ELIMFACETTE est positionné à zéro. Le test «facette vue ou facette non vue» est effectué à la section 1000. Dans le début de ce sous-programme on calcule le centre de gravité de la facette dont les coordonnées sont stockées dans les registres

XGFACETTE
YGFACETTE
ZGFACETTE

On exprime alors les composantes des vecteurs V1 et V1' évoqués plus haut. En 1160, 1170, 1180, on calcule, sous forme d'un produit vectoriel, les composantes du vecteur normal

NX
NY
NZ

Il ne reste plus qu'à constituer le produit scalaire entre le vecteur normal et le vecteur joignant le point d'observation (XM,YM,ZM) et le centre de gravité de la facette. Si ce produit scalaire est positif ou nul, il faut éliminer la facette en faisant ELIMFACETTE =1 . Il y a alors retour dans la boucle du programme 2000. Si la facette est vue, on la trace, sinon on passe à la facette suivante. Et le tour est joué.

CONCLUSION.

Nous avons pour la première fois un ensemble qui traite l'élimination des parties cachées, sous sa forme la plus simple : négliger les facettes non vues. Vous pourrez vous amuser à utiliser le modeleur de MOD1, pour le moment réduit à la saisie de chaînes au clavier, pour créer des objets comme ci-après en utilisant le matériel fourni ici. Mais il vous faudra impérativement respecter l'odre d'entrée des points dans les facettes. Si vous faites une erreur une facette en position «vue» disparaîtra, et vice versa. Comme ces facettes sont des chaînes logées dans l'objet, en cas d'erreur il vous faudra reprendre toute la saisie à zéro. N'y aurait-il pas un moyen d'éviter ces erreurs ? Eh bien si, justement, et cela sera le thème de la leçon suivante et je vous en laisse la surprise. Les lecteurs imaginatifs pourront essayer d'imaginer comment améliorer et simplifier considérablement cette saisie (clavier) d'objet à facettes.

Comme à la fin de chaque leçon vous irez enrichir les programmes déjà constitués (ici MOD1 et VOIR) en utilisant un MERGE.

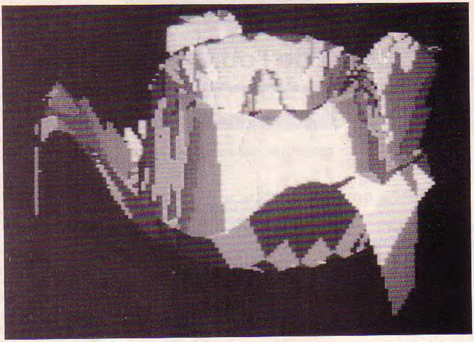
Jean-Pierre PETIT

Détail de l'objet DODECA

```
Objet DODECA

 12  Chaines
Xq= 0
Yq= 0
Zq= 0

Rayon sphere encombrement :
Re= 1
Chaine numero  1
-0.303       0.934       -0.188
-0.794       0.577        0.187
-0.491       0.356        0.794
 0.187       0.577        0.794
 0.303       0.934        0.187
-0.303       0.934       -0.187
Chaine numero  2
 0.794       0.577       -0.188
 0.303       0.934        0.187
 0.187       0.577        0.794
 0.607       0            0.794
 0.982       0            0.187
 0.794       0.577       -0.187
Chaine numero  3
 0.794      -0.577       -0.188
 0.982       0            0.187
 0.607       0            0.794
 0.187      -0.577        0.794
 0.303      -0.934        0.187
 0.794      -0.577       -0.187
Chaine numero  4
-0.303      -0.934       -0.188
 0.303      -0.934        0.187
 0.187      -0.577        0.794
-0.491      -0.356        0.794
-0.794      -0.577        0.187
-0.303      -0.934       -0.187
Chaine numero  5
-0.982       0           -0.188
-0.794      -0.577        0.187
-0.491      -0.356        0.794
-0.491       0.356        0.794
-0.794       0.577        0.187
-0.982       0           -0.187
Chaine numero  6
 0.607       0            0.794
 0.187       0.577        0.794
-0.491       0.356        0.794
-0.491      -0.356        0.794
 0.187      -0.577        0.794
 0.607       0            0.794
Chaine numero  7
-0.607       0           -0.794
-0.187       0.577       -0.794
 0.491       0.356       -0.794
 0.491      -0.356       -0.794
-0.187      -0.577       -0.794
-0.607       0           -0.794
Chaine numero  8
 0.982       0            0.187
 0.794      -0.577       -0.187
 0.491      -0.356       -0.794
 0.491       0.356       -0.794
 0.794       0.577       -0.187
 0.982       0            0.188
Chaine numero  9
 0.303       0.934        0.187
 0.794       0.577       -0.187
 0.491       0.356       -0.794
-0.187       0.577       -0.794
-0.303       0.934       -0.187
 0.303       0.934        0.188
Chaine numero  10
-0.794       0.577        0.187
-0.303       0.934       -0.187
-0.187       0.577       -0.794
-0.607       0           -0.794
-0.982       0           -0.187
-0.794       0.577        0.188
Chaine numero  11
-0.794      -0.577        0.187
-0.982       0           -0.187
-0.607       0           -0.794
-0.187      -0.577       -0.794
-0.303      -0.934       -0.187
-0.794      -0.577        0.188
Chaine numero  12
 0.303      -0.934        0.187
-0.303      -0.934       -0.187
-0.187      -0.577       -0.794
 0.491      -0.356       -0.794
 0.794      -0.577       -0.187
 0.303      -0.934        0.188
```



• VOIR •

```
1 REM (Super)VOIR CPCS24 avec parties cachees eliminees >BR
, premiere partie.
2 IF FD = 0 THEN CLS : PRINT"Pas d'acces direct a VOIR. >DA
..":PRINT:PRINT"Je vous renvois sur MOD1...":ùA:RUN"MOD
1"
5 CLS : LOCATE 17,12 : PRINT"VOIR..."                 >DL
7 IF  L =-1 THEN PRINT:PRINT"Pas d'objet resident, reto >UF
ur sur MOD1....":EL$="":C=0:CHAIN"MOD1"
10 GOSUB 44000                                          >PC
20 BORDER 26*RND:CLS                                    >PH
25 IF EL$ <> "" THEN LOCATE 25,21:PRINT"Objet resident" >ZD
:LOCATE 25,23:PRINT EL$:LOCATE 25,25:PRINT TYPE$
30 LOCATE 13,10 : PRINT"   Desirez-vous un trace du tri >VQ
edre ?":GOSUB 65020:IF C=15 THEN TRIEDRE=1 ELSE TRIEDRE
=0
40 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"Dessin facette apres facette ? >VT
":LOCATE 7,12:PRINT"(facettes virtuelles en bleu)":GOSU
B 65020:IF C=15 THEN FACETTE =1 ELSE FACETTE=0
50 GOTO 7000                                            >ZA
1000 'FACETTE VUE ?                                     >XD
1010 XGFACETTE=0:YGFACETTE=0:ZGFACETTE=0                >ML
1020 FOR JJ=0 TO N(I)-1:'Calcul CG facette              >QT
1030 XGFACETTE=XGFACETTE+XT(I,JJ)                       >EJ
1040 YGFACETTE=YGFACETTE+YT(I,JJ)                       >EN
1050 ZGFACETTE=ZGFACETTE+ZT(I,JJ)                       >ET
1060 NEXT JJ                                            >DK
1070 XGFACETTE=XGFACETTE/N(I)                           >AE
1080 YGFACETTE=YGFACETTE/N(I)                           >AH
1090 ZGFACETTE=ZGFACETTE/N(I)                           >AL
1100 XARETE1=XT(I,1)-XT(I,0)                            >XY
1110 YARETE1=YT(I,1)-YT(I,0)                            >XC
1120 ZARETE1=ZT(I,1)-ZT(I,0)                            >XG
1130 XARETE2=XT(I,2)-XT(I,1)                            >XE
1140 YARETE2=YT(I,2)-YT(I,1)                            >XJ
1150 ZARETE2=ZT(I,2)-ZT(I,1)                            >XN
1160 NX=-YARETE2*ZARETE1+YARETE1*ZARETE2                >MA
1170 NY=-ZARETE2*XARETE1+ZARETE1*XARETE2                >MA
1180 NZ=-XARETE2*YARETE1+XARETE1*YARETE2                >MA
1190 PSCALAIRE=(XGFACETTE-XM)*NX+(YGFACETTE-YM)*NY+(ZGF >ZN
ACETTE-ZM)*NZ
1200 IF PSCALAIRE>=0 THEN ELIMFACETTE=1                 >JF
1999 RETURN                                             >HB
2000 REM Objet deja present en memoire                  >GY
2005 VIRTUELLES=0                                       >NT
2010 CLS:LOCATE 8,12:PRINT"Parties cachees eliminees ?" >BR
:GOSUB 65020:IF C<>15 THEN 2999
2015 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"avec aretes virtuelles ?":GO >JU
SUB 65020:IF C=15 THEN VIRTUELLES=1
2020 INTERACTION=0                                      >PD
2030 GOSUB 62000                                        >CK
2040 IF TYPE(K)=0 THEN PRINT"TYPE DE L'OBJET":PRINT:PRI >YW
NT"1-Fil-de-fer":PRINT"2-Graffiti":PRINT"3-Coque":PRINT
"4-Solide":PRINT:GOSUB 65000:TYPE=C:GOSUB 62000
2050 IF TYPE(K)=1 OR TYPE(K)=2 THEN GOTO 2999           >LA
2060 IF TYPE(K)=3 THEN CLS:PRINT"Un instant, je classe  >GQ
mes facettes...": GOSUB 34000:GOSUB 62000:GOSUB 36007:G
OTO 2150
2070 FOR I = 0 TO L                                     >FC
2080 ELIMFACETTE=0:GOSUB 1000:IF ELIMFACETTE=1 THEN 214 >BH
0
2090 FOR J=0 TO N(I)                                    >ML
2100 HE=0                                               >CF
2105 IF J>AV(I) THEN CO=1                               >TV
2107 IF VIRTUELLES=1 AND J<=AV(I) THEN CO=2             >LA
2108 IF VIRTUELLES=0 AND J<=AV(I) THEN CO=0             >LY
2110 GOSUB 15000                                        >CG
```

```
2120 NEXT J                                                    >VB
2140 NEXT I                                                    >VC
2150 SOUND 1,50:GOSUB 65020:IF C$=" " THEN CALL &A000          >UQ
2999 RETURN                                                    >HC
7000 REM Representer un objet                                  >YT
7010 AN = 20                                                   >KH
7040 XM = GX(K) + RE(K) * 3.5                                  >TQ
7050 YM = GY(K) + RE(K) * 2.5                                  >TT
7060 ZM = GZ(K) + RE(K) * 1.5                                  >TV
7080 XG = GX(K):YG=GY(K):ZG=GZ(K)                              >BD
7090 CX = XG - XM : CY = YG - YM : CZ = ZG - ZM                >EV
7100 DD = SQR (CX*CX + CY*CY )                                 >VF
7110 IF DD = 0 AND CZ > 0 THEN TE = 0 : KI = PI / 2 : G >UW
OTO 7210
7120 IF DD = 0 AND CZ < 0 THEN TE = 0 : KI =-PI / 2 : G >VJ
OTO 7210
7130 KI = ATN (CZ/DD)                                          >NJ
7140 IF CX = 0 AND CY > 0 THEN TE = 1.57 : GOTO 7210          >LQ
7150 IF CX = 0 AND CY < 0 THEN TE =-1.57 : GOTO 7210          >MU
7160 TE = ATN (CY/CX)                                          >NM
7170 IF CX < 0 AND CY > 0 THEN TE = PI + TE                    >CK
7180 IF CX < 0 AND CY < 0 THEN TE = PI + TE                    >CJ
7190 IF CX < 0 AND CY = 0 THEN TE = PI                         >ZN
7200 IF CX = 0 AND CY < 0 THEN TE = - PI/2                     >CT
7220 REM                                                       >AC
7230 CT = COS (TE) : ST = SIN (TE)                             >XC
7240 CK = COS (KI) : SK = SIN (KI)                             >XY
7250 XU = CK*CT : YU = CK*ST : ZU=SK                           >AH
7260 XV = - ST : YV = CT : ZV = 0                              >UM
7270 XW = - SK*CT : YW = - SK*ST : ZW = CK                     >CC
7280 GOSUB 62000                                               >EB
7285 IF FACETTE=1 THEN GOSUB 19000                             >BB
7290 IF TRIEDRE=1 THEN GOSUB 14000 : GOSUB 17000 : GOT >CX
0 18000
12000 REM Objet deja present en memoire                        >HD
12010 CO=1                                                     >JK
12020 FOR I = 0 TO L : FOR J = 0 TO N(I)                       >AH
12025 IF J<=AV(I) THEN CO=2 ELSE CO=1                          >CA
12030 GOSUB 15000                                              >LM
12040 NEXT J:NEXT I                                            >NZ
12050 C=0                                                      >AD
12060 SOUND 1,50:GOSUB 65020:IF C$=" " THEN CALL &A000 >VL
12070 GOSUB 2000                                               >CG
13000 SOUND 1,200 : CHAIN"MOD1"                                >XB
13010 CHAIN"MOD1"                                              >LW
14000 REM SAUVEGARDE ET DESSIN DE L'   OBJET RESIDENT >CU
14005 CO = 1                                                   >KJ
14010 OPENOUT"SAUVOBJ"                                         >TH
14020 PRINT#9,CO(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L                  >PT
14030 FOR I = 0 TO L                                           >LL
14040 PRINT#9,N(I),AV(I)                                       >TM
14050 FOR J = 0 TO N(I)                                        >NN
14060 PRINT#9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J)                          >GE
14065 GOSUB 15000                                              >LY
14070 NEXT J : NEXT I                                          >NR
14080 CLOSEOUT                                                 >FE
14999 RETURN                                                   >PE
15000 REM Calcul et trace image                                >ZC
15040 XL=XT(I,J)-XM                                            >PP
15050 YL=YT(I,J)-YM                                            >PU
15060 ZL=ZT(I,J)-ZM                                            >PY
15090 XA=XL*XU+YL*YU+ZL*ZU                                     >XX
15100 YA=XL*XV+YL*YV+ZL*ZV                                     >XT
15110 ZA=XL*XW+YL*YW+ZL*ZW                                     >XY
15121 IF XA=0 AND YA=0 AND ZA=0 THEN ZA=0.001                  >KJ
15122 RO = SQR(YA*YA+ZA*ZA)                                    >VF
15125 IF XA=0 THEN B=90:GOTO 15127                             >AT
15126 B=ATN(RO/XA):B=B*180/PI                                  >YD
15127 IF XA<0 THEN B=B+180                                     >TK
15130 IF YA=0 AND ZA=0 THEN A=90:GOTO 15180                    >JB
15140 IF ZA=0 AND YA >0 THEN A=-90:GOTO 15180                  >KM
15150 IF ZA=0 AND YA<0 THEN A=90:GOTO 15180                    >JC
15160 A=-ATN(YA/ZA):A=A*180/PI                                 >YZ
15170 IF ZA<0 AND YA >0 THEN A=A-180                           >AD
15172 IF ZA <0 AND YA<0 THEN A=A+180                           >AJ
15174 IF ZA <0 AND YA =0 THEN A=180                            >ZN
15180 X=B*SIN(A*PI/180):Y=B*COS(A*PI/180)                      >KF
15240 XE=313+X*300/AN                                          >PL
15250 YE=200+Y*300/AN                                          >PJ
15255 IF J=0 THEN PLOT XE,YE,CO ELSE DRAW XE,YE,CO,0           >VB
```

```
15999 RETURN                                                >PF
17000 REM TRACE TRIEDRE                                     >TQ
17005 CO = 3                                                >LD
17010 OPENIN"TRIEDRE"                                       >RD
17020 INPUT#9,CO(K),GX,GY,GZ,RE,L                           >CB
17030 FOR I = 0 TO L                                        >LP
17040 INPUT#9,N(I),AV(I)                                    >TU
17050 FOR J = 0 TO N(I)                                     >NR
17060 INPUT#9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J)                       >GL
17070 GOSUB 15000                                           >LX
17080 NEXT J : NEXT I                                       >NW
17090 CLOSEIN                                               >UH
17999 RETURN                                                >PH
18000 REM RECHARGER OBJET                                   >UF
18005 CO = 3                                                >LE
18010 OPENIN"SAUVOBJ"                                       >RR
18020 INPUT#9,CO(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L               >PA
18030 FOR I = 0 TO L                                        >LQ
18040 INPUT#9,N(I),AV(I)                                    >TV
18050 FOR J = 0 TO N(I)                                     >NT
18060 INPUT#9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J)                       >GM
18080 NEXT J : NEXT I                                       >NX
18090 CLOSEIN                                               >UJ
18100 ùERA,"SAUVOBJ"                                        >QY
18110 C = 0                                                 >AK
18115 SOUND 1,100                                           >LZ
18117 SOUND 1,50:GOSUB 65020:IF C=32 THEN CALL &A000:PR >QX
INT#8:PRINT#8
18118 GOSUB 2000                                            >DF
18999 CHAIN"MOD1"                                           >MW
19000 PRINT"19000":'DESSIN FACETTE APRES FACETTE            >NH
19010 FOR I=0 TO L                                          >LE
19015 CLS                                                   >GB
19020 FOR J=0 TO N(I)                                       >NZ
19030 IF J>AV(I) THEN CO=1 ELSE CO=2                        >CD
19035 FOR TT=0 TO 200:NEXT TT                               >WL
19040 GOSUB 15000                                           >LW
19050 NEXT J                                                >BK
19060 LOCATE 1,1:PRINT"FACETTE ";I+1:PRINT"Pressez <Ret >FE
urn>":GOSUB 65020
19070 NEXT I                                                >CA
19075 CLS                                                   >GH
19080 IF TRIEDRE=1 THEN GOSUB 14000:GOSUB 17000:GOTO 18 >CJ
000
19999 RETURN                                                >PK
44000 REM Calcul de CG et de RE                             >WB
44010 GX=0:GY=0:GZ=0:N=0:RE(K)=0                            >BP
44020 FOR I=0 TO L: FOR J=0 TO N(I)                         >ZD
44025 N=N+1                                                 >TE
44030 GX=GX+XT(I,J)                                         >PB
44040 GY=GY+YT(I,J)                                         >PF
44050 GZ=GZ+ZT(I,J)                                         >PK
44060 NEXT J:NEXT I                                         >MG
44070 GX(K)=GX/N                                            >LZ
44080 GY(K)=GY/N                                            >LC
44090 GZ(K)=GZ/N                                            >LF
44100 FOR I=0 TO L:FOR J=0 TO N(I)                          >ZP
44110 R=SQR ((XT(I,J)-GX(K))*(XT(I,J)-GX(K))+(YT(I,J)-G >HJ
Y(K))*(YT(I,J)-GY(K))+(ZT(I,J)-GZ(K))*(ZT(I,J)-GZ(K)))
44120 IF RE(K)<R THEN RE(K)=R                               >WJ
44130 NEXT J:NEXT I                                         >NE
44999 RETURN                                                >PH
62000 REM CADRE                                             >BB
62010 CLS                                                   >FE
62015 BORDER 14                                             >YC
62020 PLOT 0,0                                              >LH
62030 DRAW 639,0,3                                          >LL
62040 DRAW 639,399,3                                        >NP
62050 DRAW 0,399,3                                          >LR
62060 DRAW 0,0,3                                            >ZA
62070 CO = 3                                                >LF
62999 RETURN                                                >PH
65000 REM Saisie caractere                                  >VB
65005 PRINT                                                 >CD
65010 PRINT"Votre choix :"                                  >ZF
65020 C$="":C$=INKEY$:IF C$="" THEN 65020                   >FL
65030 C=ASC(C$)                                             >XF
65035 IF C=13  OR C= 32 THEN C=27:GOTO 65060                >GH
65040 IF C>96 THEN C=C-96:GOTO 65060                        >CH
65050 IF C<96 THEN C=C-64                                   >RU
65060 SOUND 1,20,1                                          >LV
65535 RETURN                                                >NG
```

•MOD 1•

```
1 REM (super)MOD1 lecon CPCS24                              >ZP
2 IF FD=1 THEN 230                                          >LK
3 FD=1: L = - 1                                             >XC
4 DIM XT(35,12),YT(35,12),ZT(35,12),N(35),AV(35),EL$(19 >FY
),TYPE(19),GX(19),GY(19),GZ(19),RE(19),XE(12),YE(12),XE
BIS(12),YEBIS(12),ST$(19)
5 TYPE$(1)="fil-de-fer":TYPE$(2)="graffiti":TYPE$(3)="c >VF
oque":TYPE$(4)="solide"
10 CLS                                                      >MB
15 PRINT"MENU PRINCIPAL":PRINT                              >BH
20 PRINT"a-Creer un objet"                                  >AE
30 PRINT"b-Completer objet ou bloc"                         >NZ
40 PRINT"c-Stocker un objet"                                >DX
50 PRINT"d-Charger un objet"                                >DQ
60 PRINT"e-Gestion de blocs d'objets"                       >QL
70 PRINT"f-Gestion du catalogue"                            >JH
80 PRINT"g-Manipuler objet ou bloc"                         >NM
90 PRINT"h-Fusions diverses"                                >EX
100 PRINT"i-Examiner objet"                                 >CA
110 PRINT"j-Fichier objets standards"                       >RM
120 PRINT"k-Voir"                                           >PG
130 PRINT"l-Representer un objet"                           >LP
140 PRINT"m-Plan trois vues"                                >DV
150 PRINT"n-Inverser objet ou bloc"                         >NQ
160 PRINT"o-Changer type objet ou bloc"                     >TG
170 PRINT"p-"                                               >UB
180 PRINT"q-Quitter"                                        >UK
```

```
190 IF BL$<>"" THEN LOCATE 22,17:PRINT"Bloc resident":L >GM
OCATE 22,19:PRINT BL$
192 LOCATE 25,2 : PRINT"SUPERAMSTRAD-3D"                >JF
193 LOCATE 29,4 :PRINT CHR$(164);" J.P.PETIT"           >MB
195 IF EL$ <> "" THEN LOCATE 22,21:PRINT"Objet resident >KC
":LOCATE 22,23:PRINT EL$
196 'LOCATE 32,10:PRINT"Drive ";DRIVE$                  >TG
197 IF L<>-1 THEN LOCATE 31,23:PRINT L+1;" ch.":LOCATE  >WG
22,25:PRINT TYPE$
198 LOCATE 3,22                                         >YC
200 GOSUB 65000                                         >WH
205 IF C=11 THEN CHAIN"VOIR                             >VB
210 IF C=17 THEN:END                                    >NT
220 IF C<1 OR C>17 THEN 10                              >RL
230 ON C GOSUB 9000,13000,8000,5000,21000,22000,64000,6 >PU
4000,10000,20000
999 |ERA,"*.bak":GOTO 10                                >UK
5000 'CHARGER OBJET                                     >XH
5005 CLS:PRINT"Charger objet (disquette objet !...)":PR >TU
INT
5007 INPUT"Nom de l'objet ";EL$(K):IF LEN (EL$(K))>8 TH >FF
EN PRINT"8 caracteres seulement,pressez <Return>":GOSUB
 65020:GOTO 5000
5010 EL$=EL$(K):PRINT"Je charge ";EL$(K)                >LZ
5020 OPENIN EL$(K):EL$=EL$(K)                           >XC
5030 INPUT #9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L         >RJ
5040 FOR I = 0 TO L                                     >FC
5050 INPUT #9,N(I),AV(I)                                >TD
5060 FOR J = 0 TO N(I)                                  >MC
5070 INPUT #9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J)                   >FE
5080 NEXT J:NEXT I                                      >MV
5090 CLOSEIN                                            >ME
5095 TYPE$=TYPE$(TYPE(K)):TYPE=TYPE(K)                  >KC
5998 RETURN                                             >HF
8000 'STOCKER OBJET                                     >YA
8001 CLS:PRINT"STOCKER UN OBJET (disquette objet !..)": >YY
PRINT:IF L=-1 THEN SOUND 1,30,20:PRINT"Pas d'objet resi
dent !":FOR TT=0 TO 200:NEXT::GOTO 8999
8002 INPUT"Nom de l'objet ";EL$(K):IF LEN (EL$(K))>8 TH >VN
EN PRINT:PRINT"8 caracteres seulement,pressez <return>"
:GOSUB 65020: GOTO 8000
8007 EL$=EL$(K)                                         >YB
8008 CLS:PRINT"Type de l'objet":PRINT:PRINT"a-Fil-de-fe >AK
r":PRINT"b-Graffiti":PRINT"c-Coque":PRINT"d-Solide":GOS
UB 65000:TYPE(K)=C:TYPE$=TYPE$(C)
8010 PRINT"Je stocke l'objet ";EL$(K);" ";TYPE$(TYPE(K) >HV
)
8020 GOSUB 44000                                        >DE
8022 'IF TYPE(K)=4 THEN GOSUB 38000                     >YE
8025 OPENOUT EL$(K)                                     >NB
8030 PRINT #9,TYPE(K),GX(K),GY(K),GZ(K),RE(K),L         >RJ
8040 FOR I = 0 TO L                                     >FF
8050 PRINT #9,N(I),AV(I)                                >TD
8060 FOR J = 0 TO N(I)                                  >MF
8070 PRINT #9,XT(I,J),YT(I,J),ZT(I,J)                   >FE
8080 NEXT J : NEXT I                                    >NB
8090 CLOSEOUT                                           >ZH
```

```
8100 EL$=EL$(K)                                              >XF
8999 RETURN                                                  >HJ
9000 'CREER UN OBJET                                         >YB
9005 L=-1:K=K+1:EL$(K)="":EL$="":TYPE$=""                    >HZ
9010 CLS:PRINT"CREER OU COMPLETER UN OBJET":PRINT:PRINT >RN
"a-Chaine par chaine"
9020 PRINT"b-Objet de revolution"                            >KX
9040 PRINT"c-Travailler sur objet standard"                  >AB
9050 PRINT"d-Prisme"                                         >TZ
9060 PRINT"e-Cercle"                                         >TP
9070 PRINT"f-Arc de cercle"                                  >AN
9090 GOSUB 65000                                             >EF
9095 C1=C                                                    >DK
9100 IF C>6 OR C =-51 THEN 9999                              >VT
9102 IF C<0 THEN 9000                                        >NR
9104 CREATION=C                                              >LA
9106 IF TYPE(K)<>0 THEN TYPE=TYPE(K):PRINT:PRINT"L'obje >JP
t est de type ";TYPE$(TYPE(K)):FOR TT=0 TO 1000:NEXT TT
:GOTO 9110
9108 CLS:PRINT"Definir le type de l'objet:":PRINT:PRINT >ED
"a-Fil-de-fer":PRINT"b-Graffiti":PRINT"c-Coque":PRINT"d
-Solide":GOSUB 65000:TYPE(K)=C:TYPE$=TYPE$(TYPE(K)):TYP
E=TYPE(K)
9109 IF CREATION>1 AND CREATION<7 AND TYPE<>1 AND TYPE< >CU
>2 THEN CHAIN"MOD1BIS
9110 IF CREATION<3 THEN 9500                                 >WP
9120 IF TYPE=1 THEN 9500                                     >RU
9500 ON CREATION GOSUB 26000,34000,11000,54000,32000,33 >AH
000
9999 RETURN                                                  >HK
10000 'EXAMINER OBJET                                        >CG
10010 CLS                                                    >EH
10020 IF EL$<>"" THEN PRINT "Objet ";EL$                     >HN
10030 PRINT:PRINT L+1;" Chaines"                             >DD
10035 IF ABS(GX(K))<0.01 THEN GX(K)=0                        >DP
10036 IF ABS(GY(K))<0.01 THEN GY(K)=0                        >DT
10037 IF ABS(GZ(K))<0.01 THEN GZ(K)=0                        >DW
10040 PRINT"Coordonnees centre de gravite :"                 >AE
10050 PRINT"Xg=";GX(K)                                       >RR
10060 PRINT"Yg=";GY(K)                                       >RV
10070 PRINT"Zg=";GZ(K):PRINT                                 >YG
10080 PRINT"Rayon sphere encombrement :"                     >VG
10082 RE=FIX(RE(K)*1000)/1000                                >WU
10090 PRINT"Re=";RE                                          >PH
10100 PRINT:PRINT"Detail objet ?":GOSUB 65020:CLS            >ZF
10110 IF C<>15 THEN 10999                                    >RA
10120 FOR I=0 TO L                                           >LX
10125 CLS                                                    >FE
10130 PRINT"Chaine numero ";I+1:PRINT                        >LE
10150 FOR J=0 TO N(I)                                        >NU
10160 PRINT"Point numero ";J+1                               >DZ
10162 XT=FIX(1000*XT(I,J))/1000                              >ZE
10163 YT=FIX(1000*YT(I,J))/1000                              >ZH
10164 ZT=FIX(1000*ZT(I,J))/1000                              >ZL
10170 PRINT XT,YT,ZT:PRINT:GOSUB 65020                       >HB
10180 NEXT J                                                 >BE
10200 NEXT I                                                 >AG
10998 END                                                    >GB
10999 RETURN                                                 >PA
26000 'CREER CHAINES AU CLAVIER                              >DD
26010 GOSUB 60000                                            >LQ
26017 IF CE = 2 THEN GOSUB 14000:GOTO 26999                  >HE
26020 L=L+1:IF L>12 THEN CLS:PRINT"Trop de chaines...": >UD
SOUND 1,20:FOR TT=0 TO 1000:NEXT TT:GOTO 26999
26025 CLS: PRINT"SAISIE CHAINES AU CLAVIER":PRINT            >XR
26030 INPUT"Nombre de segments ";N(L)                        >MW
26035 PRINT:PRINT"Aretes virtuelles en debut de chaine. >AP
":PRINT:INPUT"Leur nombre ";AV$:PRINT:IF AV$="" THEN AV
(L)=0 ELSE AV(L)=VAL(AV$)
26040 FOR J=0 TO N(L)                                        >NC
26050 PRINT"Point numero ";J+1                               >DE
26060 INPUT"XT=";XT(L,J)                                     >UK
26070 INPUT"YT=";YT(L,J)                                     >UN
26080 INPUT"ZT=";ZT(L,J)                                     >UR
26090 NEXT J                                                 >CB
26100 PRINT"                 Une erreur ?":LC=28:GOSUB 650 >AZ
20:IF C = 15 THEN 26025
26130 PRINT"           Une autre chaine ?":LC=28:GOSUB 65 >FC
020: IF C = 15 THEN 26010
26999 RETURN                                                 >PH
44000 'CALCUL CG ET RE                                       >DD
44010 GX=0:GY=0:GZ=0:N=0:RE(K)=0                             >BP
44020 FOR I=0 TO L: FOR J=0 TO N(I)                          >ZD
44025 N=N+1                                                  >TE
44030 GX=GX+XT(I,J)                                          >PB
44040 GY=GY+YT(I,J)                                          >PF
44050 GZ=GZ+ZT(I,J)                                          >PK
44060 NEXT J:NEXT I                                          >NG
44070 GX(K)=GX/N                                             >LZ
44080 GY(K)=GY/N                                             >LC
44090 GZ(K)=GZ/N                                             >LF
44100 FOR I=0 TO L:FOR J=0 TO N(I)                           >ZP
44110 R=SQR ((XT(I,J)-GX(K))*(XT(I,J)-GX(K))+(YT(I,J)-G >HJ
Y(K))*(YT(I,J)-GY(K))+(ZT(I,J)-GZ(K))*(ZT(I,J)-GZ(K)))
44120 IF RE(K)<R THEN RE(K)=R                                >WJ
44130 NEXT J:NEXT I                                          >NE
44999 RETURN                                                 >PH
60000 'TYPE DE SAISIE                                        >DB
60005 SE=0                                                   >LB
60010 CLS : PRINT"DEFINITION TYPE DE SAISIE":PRINT           >YY
60020 PRINT"a-Saisie clavier (par defaut)"                   >WL
60030 PRINT"b-Saisie ecran (Contour polygonal plan)":GO >JN
SUB 65000:CE=C
60040 IF CE<>2 THEN CE=1:GOTO 60999                          >BY
60999 RETURN                                                 >PF
65000 'SAISIE DE CARACTERE                                   >DG
65010 PRINT:PRINT"Votre choix :"                             >FQ
65020 C$="":C$=INKEY$:IF C$="" THEN 65020                    >FL
65030 C=ASC(C$)                                              >XF
65035 IF C=13  OR C= 32 THEN C=27:GOTO 65060                 >GH
65040 IF C>96 THEN C=C-96:GOTO 65060                         >CH
65050 IF C<96 THEN C=C-64                                    >RU
65060 SOUND 1,20,5                                           >LZ
65535 RETURN                                                 >NG
```

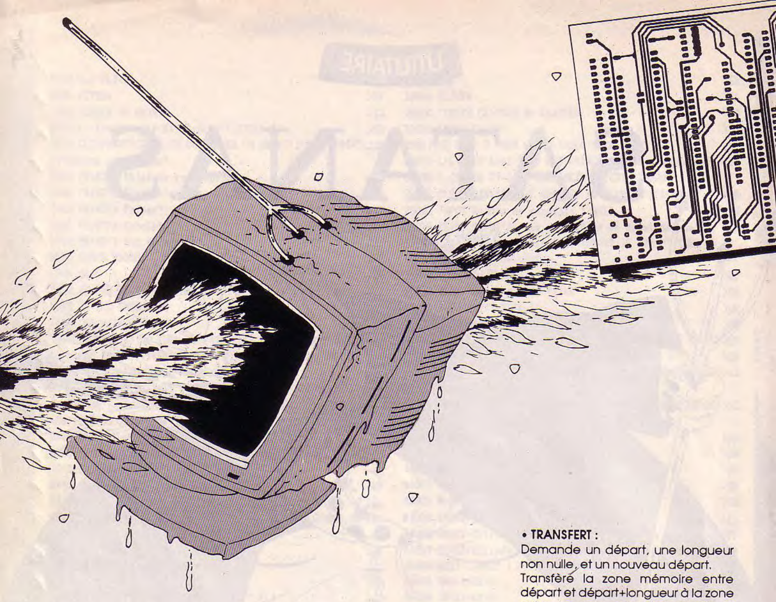
UTILITAIRE

SATANAS

Valable pour
- [x] CPC 464
- [ ] CPC 664
- [x] CPC 6128



Ce programme est un moniteur destiné aux programmeurs en langage machine et aux bidouilleurs invertébrés comme votre serviteur. Pour des raisons évidentes de rapidité et de faible encombrement dans mes étroits 64 K il est 100 % en assembleur.



Attention : il est placé très haut en mémoire donc les caractères de 240 à 255 ne sont pas disponibles. Lorsque vous avez la main sous Basic, évitez une redéfinition de SYMBOL.

L'accès à une option se fait en appuyant sur la première lettre de son nom. Une option en cours est symbolisée par une bordure rouge vif. L'accès au menu est symbolisé par une bordure noire. Chaque valeur nécessaire au programme doit lui être fournie en héxadécimal sans préfixe et avec tous les chiffres (significatifs ou non) mais sans valider par ENTER. Le reset complet par CTRL/SHIFT/ESC est inhibé. Bon allez, arrêtez de baver, voici la liste et les explications des différentes options :

• MONITEUR :

Demande si l'on désire une sortie sur imprimante ou non, une adresse de départ, et l'état ROM/RAM si nécessaire.

Affiche l'adresse courante suivie des 13 (8 pour imprimante 40 colonnes) octets suivants puis les valeurs ascii de ces octets. Ces valeurs ascii sont :

– Diminuées de &7F si supérieures à &7F.

– Pour imprimantes :

• Remplacées par «.» si inférieures à &20.

• Le caractère &7F est remplacé par le caractère &7E.

ENTER ramène au menu.

Une autre touche augmente l'adresse courante de &0D et recommence.

• FILL :

Demande un départ, une longueur non nulle, et une valeur entre &00 et &FF.

Remplit la zone mémoire entre départ et départ+longueur avec la valeur spécifiée.

• TRANSFERT :

Demande un départ, une longueur non nulle, et un nouveau départ.

Transféré la zone mémoire entre départ et départ+longueur à la zone mémoire entre nouveau départ et nouveau départ+longueur.

• SAISIE :

Demande une séquence de valeurs entre 0 et 255 octets que l'on désire rechercher en RAM par l'option suivante.

– Exemple :

• Vous cherchez le mot CPC dans un programme :

Tapez 43 50 43 ENTER

• Vous cherchez l'instruction CALL &BB06 :

tapez CD 06 BB ENTER

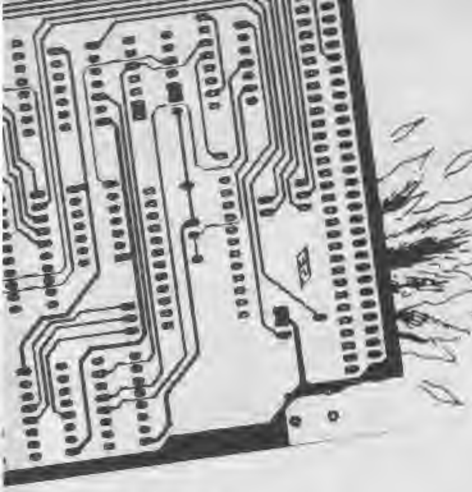
ENTER ramène au menu.

• RECHERCHE :

Demande si l'on veut une sortie sur imprimante ou non et une adresse de départ où doit commencer la recherche.

Recherche les octets saisis par l'option ci-dessus et affiche les adresses où se trouvent des séquences identiques à celle saisie.

Quand «Rien trouvé.» s'affiche n'importe quelle touche ramène au menu.



• POKER :
Demande un départ.
Affiche l'adresse courante et la valeur pokée à cette adresse.
Demande une nouvelle valeur à poker à cette adresse.
ENTER ramène au menu sinon l'adresse courante est incrémentée et on continue.

• SAUVER :
Demande un nom de fichier; les caractères obtenus par CTRL sont autorisés et ce nom est facultatif sur K7 (ENTER), une adresse de départ, une longueur, une adresse d'entrée, et un type de fichier (4 possibles).
Sauve la zone ainsi définie sur K7.
ESC ramène au menu durant la sauvegarde.

• CHARGER :
Demande un nom de fichier (comme pour Sauver).
Charge ce fichier en mémoire.
ESC ramène au menu durant le chargement.
Affiche l'adresse de départ, la longueur, et l'adresse d'entrée du programme chargé dès la fin du premier BLOCK, attention donc à ne pas écraser SATANAS : si vous avez des doutes tapez ESC.

• Q :
Retourne au BASIC si l'on a chargé SATANAS par (MEMORY &A568:) LOAD"SATANAS":CALL &AB67. Un retour à SATANAS est alors possible par le point du pavé numérique (pour 464 et 6128 car je n'ai pas pu trouver l'adresse de redéfinition de cette touche sur le 664 mais vous pouvez taper CALL &AB67).
Fait un reset complet si l'on a chargé SATANAS par RUN"SATANAS".

Le programme SATANAS BASIC est le chargeur Basic complet avec DATA et checksum. Il va poker en mémoire le programme SATANAS et faire les adaptations pour CPC 6128, CPC 664, et imprimante 40 colonnes car SATANAS est prévu pour CPC 464 et imprimante 80 colonnes.

• Pour CPC 6128 : l'adresse de définition du point du pavé numérique (touche 138), soit &B5A4, est pokée sous le format octet faible suivi d'octet fort aux adresses &ABC7 et &ABC8.

• Pour CPC 664 : je n'ai pas trouvé cette adresse mais SATANAS BASIC propose, si vous la connaissez, de faire les modifications nécessaires.

• Pour imprimante 40 colonnes : le nombre &08 est poké aux adresses &A9C9 et &A9DD. Ce nombre est le maximum d'octets pouvant être imprimés sur une ligne de 40 colonnes par l'option Moniteur. Par défaut, ce nombre est &0D pour imprimantes 80 colonnes ; ce n'est pas plus car j'ai choisi d'avoir le menu constamment sous les yeux donc une fenêtre empêche d'afficher le maximum possible.

Enfin ce programme propose une sauvegarde du code objet ainsi obtenu sous le doux nom de SATANAS. Après cette sauvegarde le programme SATANAS BASIC devient inutile alors je vous offre une petite démo bande de petits veinards :

```
CALL &AB67
F
0040
A500
00
Q
LIST
```

Etonnant non ???

Jérôme ALET

Exemple pour imprimante 80 colonnes :

```
A569  4D 20 2D 3E 20 4D 4F 4E 49 54 45 55 52   M → MONITEUR
A576  0D 0A 50 20 2D 3E 20 50 4F 4B 45 52 0D   ..P → POKER
A583  0A 46 20 2D 3E 20 46 49 4C 4C 0D 0A 54   .F → FILL ..T
A590  20 2D 3E 20 54 52 41 4E 53 46 45 52 54    → TRANSFERT
```

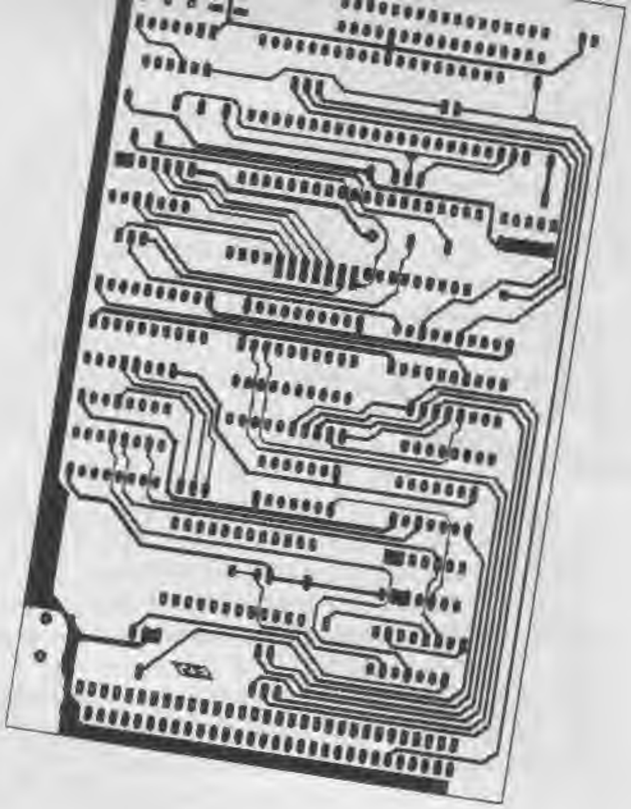
Exemple pour imprimante 40 colonnes :

```
A569  4D 20 2D 3E 20 4D 4F 4E   M → MON
A571  49 54 45 55 52 0D 0A 50   ITEUR..P
A579  20 2D 3E 20 50 4F 4B 45    → POKE
A581  52 0D 0A 46 20 2D 3E 20   R..F →
```

PS : Si vous vous trompez durant une saisie quelconque ENTER ramène au menu.

SATANAS BASIC

```
5 MODE 2:MEMORY &A4FF                                          >QF
10 PRINT"Patience":a=&A569:f=&AC08:n=100:WHILE a<=f:FOR >AM
 a=a TO a+15:READ c$:k=VAL("&"+c$):s=s+k+65536*(s+k)>327
67):IF a<=f THEN POKE a,k:NEXT:READ d$:t=VAL("&"+d$):IF
 t<>s THEN PRINT CHR$(7);"Erreur en ligne : ";n:END ELS
E n=n+5:WEND
15 CLS:PRINT"Imprimante :   1 - 80 colonnes":PRINT"      >TW
          2 - 40 colonnes":PRINT"                3 - No
n"
20 x$=INKEY$:IF x$="" THEN 20 ELSE IF x$="1" OR x$="3"  >DH
THEN 35 ELSE IF x$="2" THEN 30
25 GOTO 20                                                     >RJ
30 POKE &A9C8,&8:POKE &A9DD,&8                                 >XF
35 CLS:PRINT"Ordinateur :   1 - 464":PRINT"                    >QJ
   2 - 6128"
40 x$=INKEY$:IF x$="" THEN 40 ELSE IF x$="1" THEN 55 EL >RJ
SE IF x$="2" THEN 50
45 GOTO 40                                                     >LC
50 POKE &ABC7,&A4:POKE &ABC8,&B5                               >ZW
55 CLS:PRINT"Pressez une touche pour sauvegarder ...":C >LE
ALL &BB06:CLS:SAVE"!SATANAS",b,&A569,&697,&AB67
60 'pour 664 en ligne 50                                       >LF
65 'remplacez &b5a4 par                                        >MA
70 'l'adresse de definition                                    >LG
75 'du "." du pave numerique                                   >MB
```



```
100 DATA 4D,20,2D,3E,20,4D,4F,4E,49,54,45,55,52,0D,0A,5 >EB
0,03D2
105 DATA 20,2D,3E,20,50,4F,4B,45,52,0D,0A,46,20,2D,3E,2 >DC
0,0706
110 DATA 46,49,4C,4C,0D,0A,54,20,2D,3E,20,54,52,41,4E,5 >EM
3,0ACB
115 DATA 46,45,52,54,0D,0A,49,20,2D,3E,20,53,41,49,53,4 >DJ
9,0E80
120 DATA 45,0D,0A,52,20,2D,3E,20,52,45,43,48,45,52,43,4 >DP
8,1210
125 DATA 45,0D,0A,43,20,2D,3E,20,43,48,41,52,47,45,52,0 >DR
D,1570
130 DATA 0A,53,20,2D,3E,20,53,41,55,56,45,52,0D,0A,5B,4 >DD
5,1B05
135 DATA 4E,54,5D,20,2D,3E,20,46,49,4E,0D,0A,5B,51,5D,2 >EH
0,1CCC
140 DATA 2D,3E,20,53,41,4C,55,54,20,21,00,20,2D,3E,20,0 >DQ
0,1FCC
145 DATA A4,20,53,41,54,41,4E,41,53,20,20,31,39,38,39,0 >DG
0,23B6
150 DATA 4E,4F,55,56,45,41,55,20,44,45,50,41,52,54,20,3 >DW
A,2813
155 DATA 20,26,00,4C,4F,4E,47,55,45,55,52,20,3A,20,26,0 >DH
0,2B6A
160 DATA 45,4E,54,52,45,45,20,3A,20,26,00,0C,30,2D,42,6 >DG
1,2ED8
165 DATA 73,69,63,0D,0A,31,2D,42,61,73,69,63,20,50,72,6 >DR
F,33C0
170 DATA 74,7B,67,7B,0D,0A,32,2D,42,69,6E,61,69,72,65,0 >EX
D,3BCE
175 DATA 0A,33,2D,41,73,63,69,69,00,52,4F,4D,20,6F,75,2 >DK
0,3D33
180 DATA 52,41,4D,20,20,28,31,2F,30,29,20,3F,00,52,69,6 >DZ
5,4083
185 DATA 6E,20,74,72,6F,75,76,7B,2E,00,4E,4F,4D,20,3A,2 >EQ
0,458E
190 DATA 00,4F,63,74,65,74,20,3A,20,26,00,54,72,6F,75,7 >DT
6,4A4D
195 DATA 7B,20,65,6E,20,26,00,49,6D,70,72,69,6D,61,6E,7 >EP
4,4FB2
200 DATA 65,20,20,28,4F,2F,4E,29,20,3F,00,0C,0D,43,41,4 >DC
C,52BC
205 DATA 4C,20,26,41,42,36,37,00,01,0D,05,52,55,4E,22,0 >DR
0,5582
210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BP
0,5582
215 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BV
0,5582
220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BQ
0,5582
225 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BW
0,5582
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BR
0,5582
235 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BX
0,5582
240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BT
0,5582
245 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BY
0,5582
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BU
0,5582
255 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BZ
0,5582
260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BV
0,5582
265 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BA
0,5582
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BW
0,5582
275 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BB
0,5582
280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BI
0,5582
285 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BC
0.5582
290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0 >BY
0.5582
295 DATA 00,00,00,00,00,00,E1,7C,FE,A8,20,FA,7D,FE,CE,3 >EA
8,5C23
300 DATA F5,E5,C3,70,A8,F5,7B,FE,FF,20,09,CD,2E,BD,38,F >FE
B,6659
305 DATA F1,C3,2B,BD,F1,C9,FE,61,D8,FE,67,D0,D6,20,C9,3 >FF
F,7119
310 DATA C9,CD,FF,A7,FE,30,D8,FE,47,30,F4,FE,3A,38,F0,F >GB
E,7C22
315 DATA 41,C9,D6,30,FE,0A,D8,D6,07,C9,CD,06,BB,FE,0D,2 >FR
8,8479
320 DATA B5,CD,0A,A8,38,F4,CD,5A,BB,18,E7,CD,23,A8,07,0 >FK
7,8C60
325 DATA 07,07,E6,F0,57,CD,23,A8,B2,C9,CD,34,A8,67,CD,3 >FB
4,948F
330 DATA A8,6F,C9,FE,0A,38,02,C6,07,C6,30,CD,5A,BB,C3,E >FH
E,9D07
```

```
335 DATA A7,F5,07,07,07,07,E6,0F,CD,4C,A8,F1,E6,0F,18,E >EH
3,A456
340 DATA 7C,CD,5A,A8,7D,18,EA,01,00,00,CD,38,BC,3E,0C,C >FP
3,AAEF
345 DATA 5A,BB,01,06,06,C3,38,BC,7E,23,CD,5A,BB,B7,C8,1 >FZ
8,B1E2
350 DATA F7,3E,FF,32,C9,A6,18,E5,21,A0,A6,CD,81,A8,CD,0 >FH
6,BAE4
355 DATA BB,E6,DF,FE,4F,28,EA,FE,4E,20,F3,97,32,C9,A6,1 >FL
8,CA72
360 DATA CC,C5,E5,D5,CD,5D,BB,D1,E1,C1,C9,CD,84,BB,97,7 >GQ
7,CFF8
365 DATA 23,10,FC,18,BB,3E,0D,CD,5A,BB,CD,EE,A7,3E,0A,C >GN
D,D79B
370 DATA 5A,BB,C3,EE,A7,3E,16,C9,21,34,A6,CD,81,A8,CD,0 >FF
6,DFE9
375 DATA BB,D6,30,FE,04,30,F7,CC,CE,A8,32,CF,A6,18,BE,2 >FC
1,E883
380 DATA 83,A6,CD,81,A8,CD,81,BB,21,D0,A6,06,10,CD,06,B >FY
B,F0E6
385 DATA FE,0D,28,B7,77,23,CD,AA,A8,10,F2,CD,84,BB,C3,7 >FW
6,F9D0
390 DATA A8,21,11,A6,CD,81,A8,CD,43,A8,22,CB,A6,C3,76,A >EM
8,0272
395 DATA 21,1C,A6,CD,81,A8,CD,43,A8,22,CD,A6,C3,76,A8,C >FP
D,0846
400 DATA 7B,A8,CD,0A,A9,18,E9,CD,28,A9,21,8A,A6,CD,81,A >FK
8,13CF
405 DATA CD,34,A8,ED,4B,CD,A6,ED,5B,CB,A6,62,6B,13,77,E >FL
D,1D20
410 DATA B0,C3,70,A8,CD,7B,A8,97,5F,47,21,E0,A6,E5,21,8 >EV
A,260F
415 DATA A6,CD,81,A8,78,CD,5A,A8,21,F4,A5,CD,81,A8,E1,C >FP
D,3050
420 DATA 34,A8,77,23,04,78,32,CA,A6,FE,FF,CA,70,A8,CD,B >FA
E,384E
425 DATA A8,18,DA,CD,7B,A8,CD,91,A8,CD,0A,A9,7C,FE,C0,3 >FV
0,42C8
430 DATA 04,FE,40,30,28,CD,76,A8,E5,21,62,A6,CD,81,A8,E >EI
1,4B32
435 DATA CD,06,BB,D6,30,FE,02,30,F7,FE,00,28,02,3C,3C,2 >FB
F,51BC
440 DATA 32,B5,A9,CD,76,A8,DF,B3,A9,C9,B6,A9,FF,3A,C9,A >FV
6,5C42
445 DATA 5F,CD,69,A8,3E,3A,CD,C8,A8,3E,20,CD,C8,A8,E5,0 >FR
6,64BA
450 DATA 0D,7E,CD,5A,A8,3E,20,CD,C8,A8,23,10,F4,3E,20,C >FW
D,6C01
455 DATA C8,A8,E1,06,0D,7E,23,CB,BF,F5,CD,AA,A8,F1,FE,7 >FE
F,7612
460 DATA 20,01,3D,FE,20,30,02,3E,2E,CD,EE,A7,10,E7,CD,B >FK
E,7D10
465 DATA A8,97,5F,CD,06,BB,FE,0D,CA,70,A8,18,B0,CD,7B,A >FP
8,85E1
470 DATA CD,0A,A9,97,5F,CD,69,A8,3E,3A,CD,5A,BB,3E,20,C >GI
D,8DBA
475 DATA 5A,BB,7E,CD,5A,A8,E5,21,F4,A5,CD,81,A8,E1,CD,3 >FB
4,9793
480 DATA A8,77,23,CD,BE,A8,18,DB,CD,7B,A8,CD,91,A8,CD,0 >GF
A,A0C8
485 DATA A9,22,CB,A6,FD,21,E0,A6,3A,CA,A6,47,FD,7E,00,B >FL
E,A9D2
490 DATA 20,1F,FD,23,23,10,F5,97,57,3A,CA,A6,5F,ED,52,E >EA
5,B17A
495 DATA 21,94,A6,CD,81,A8,E1,3A,C9,A6,5F,CD,69,A8,CD,B >FV
E,BB17
500 DATA A8,2A,CB,A6,23,22,CB,A6,7D,1E,FF,BB,20,C3,7C,B >FM
B,C37F
505 DATA 20,BF,21,76,A6,CD,81,A8,CD,06,BB,C3,70,A8,CD,2 >FV
8,CBEF
510 DATA A9,21,09,A6,CD,81,A8,CD,43,A8,54,5D,2A,CB,A6,E >FF
D,D44F
515 DATA 4B,CD,A6,B7,E5,ED,52,E1,38,04,ED,B0,18,08,09,2 >FR
B,DBF6
520 DATA EB,09,2B,EB,ED,B8,C3,70,A8,CD,7B,A8,CD,E8,A8,C >GZ
D,E69A
525 DATA 28,A9,21,29,A6,CD,81,A8,CD,43,A8,44,4D,C5,CD,D >FM
1,EF00
530 DATA A8,CD,65,BC,06,10,21,D0,A6,11,40,00,CD,8C,BC,3 >EJ
0,F5D8
535 DATA 17,3A,CF,A6,2A,CB,A6,C1,ED,5B,CD,A6,CD,98,BC,D >GF
2,FFA9
540 DATA 70,A8,CD,8F,BC,C3,70,A8,C1,F1,97,CD,B4,BB,C3,7 >FV
0,0A6C
545 DATA A8,CD,7B,A8,CD,E8,A8,CD,65,BC,06,10,11,40,00,2 >EI
1,11D7
550 DATA D0,A6,CD,77,BC,30,E3,E5,DD,E1,DD,6E,15,DD,66,1 >FP
6,1BBC
555 DATA E5,3E,01,CD,B4,BB,21,13,01,CD,75,BB,21,11,A6,C >EY
D,22F3
560 DATA 81,A8,E1,E5,97,5F,CD,69,A8,CD,BE,A8,21,1C,A6,C >FK
D,2C98
565 DATA 81,A8,DD,6E,18,DD,66,19,CD,69,A8,CD,BE,A8,21,2 >FI
9,34DC
570 DATA A6,CD,81,A8,DD,6E,1A,DD,66,1B,CD,69,A8,97,CD,B >FR
4,3E31
575 DATA BB,E1,CD,83,BC,D2,70,A8,DC,7A,BC,C3,70,A8,97,4 >FF
7,488E
580 DATA 4F,CD,32,BC,3E,01,01,1A,1A,CD,32,BC,01,00,00,C >EJ
D,4D95
585 DATA 38,BC,97,CD,96,BB,3E,01,CD,90,BB,3E,02,CD,0E,B >FG
C,556C
590 DATA 97,CD,B4,BB,21,01,00,11,16,3D,CD,66,BB,3E,01,C >FP
D,5BBF
595 DATA B4,BB,21,02,3F,11,18,4F,CD,66,BB,21,69,A5,CD,8 >EE
1,6273
600 DATA A8,3E,02,CD,B4,BB,21,19,16,CD,75,BB,21,F9,A5,C >FZ
D,6A70
605 DATA 81,A8,CD,B4,BB,3E,C9,32,EE,BD,21,B4,A6,11,5A,B >FE
4,7353
610 DATA 01,16,00,ED,B0,CD,06,BB,E6,DF,FE,4D,CC,7C,A9,F >FH
E,7C94
615 DATA 50,CC,06,AA,FE,43,CC,FA,AA,FE,53,CC,B2,AA,FE,4 >GW
6,86CE
620 DATA CC,30,A9,FE,54,CC,87,AA,FE,52,CC,31,AA,FE,49,C >GU
C,90CC
625 DATA 4D,A9,FE,51,C8,18,CE,00,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C >FP
9,9B07
```

PUISSANCE 4

Puissance 4 est une adaptation aussi fidèle que possible du célèbre jeu du même nom. Pour mémoire, les règles sont incluses dans le jeu.

Ce programme permet à l'utilisateur de jouer contre l'ordinateur (2 niveaux de difficulté) ou contre un autre adversaire. Un menu est prévu à cet effet.

Un tableau des scores s'affiche à la fin de chaque partie. Si vous choisissez de faire une autre partie, l'ordre des joueurs pour débuter est inversé.
Lors d'une partie, un joueur peut demander conseil auprès de l'ordinateur. Celui-ci place alors le pion sur la colonne la plus favorable, puis redonne la main au joueur.

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

Il est possible également de stopper une partie en cours, elle ne sera pas prise en compte bien sûr dans le tableau des scores et, dans le cas d'une nouvelle partie, c'est au même joueur de commencer.

Une dernière remarque, l'ordinateur joue plutôt la défensive.

COMMANDES

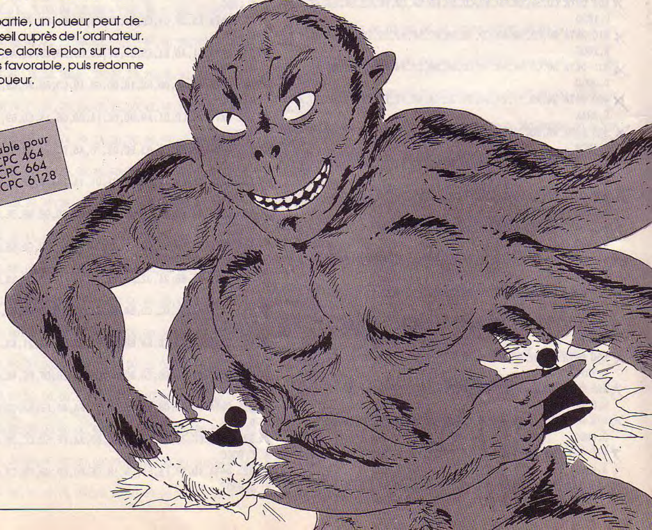
Joueur 1 : manette 1 ou curseur+ <copy>
Joueur 2 : manette 2 ou curseur+ <copy>
Le joueur 1 joue avec les pions bleus.
Le joueur 2 ou l'ordinateur joue avec les pions blancs.

RACCOURCI

Pour les fainéants et les impatients, le programme peut être réduit. Voici la méthode à suivre :
– le programme de présentation (P4) est facultatif.

DANS P4JEU

– supprimer les lignes 10 à 90 incluse.
– changer la ligne →100 GOSUB 13000 par → 100
– supprimer toutes les lignes commençant par 9000, 12000, 13000, 14000 et 15000
– créer une nouvelle ligne 9000 → 9000 RETURN
Voilà, il reste encore à taper environ 10 Ko mais plus de présentation, plus de musique, plus de règles du jeu.



MANETTE DE JEU

Le jeu est prévu pour fonctionner avec les 2 manettes dans l'option 2 joueurs. Si l'utilisateur ne dispose que d'une manette, le curseur permet également de jouer ou alors :
- changer la ligne → 3080 DIR=JOY (0.5+(PP/2)) par → 3080 DIR=JOY (0)

Ainsi, la manette 1 fonctionnera pour les 2 joueurs.

Laurent LE BAIL



P4

```
10 '********************                                   >LA
20 '  INTRO  PUISSANCE 4                                   >LB
30 '     (FACULTATIF)                                      >LC
40 'LE BAIL LAURENT 1988                                   >LD
50 '********************                                   >LE
60 MODE 0:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,26:INK 4,14:INK 5,2:IN    >ME
K 6,1:INK 8,24:INK 9,25:BORDER 0
70 PAPER 4:PEN 0:LOCATE 2,9:PRINT"P U I S S A N C E";:P    >MK
APER 0:PEN 6:PRINT CHR$(212)
80 PEN 5:LOCATE 2,8:PRINT CHR$(214);STRING$(16.CHR$(143    >DK
));
90 PAPER 5:PEN 6:PRINT CHR$(214):PAPER 0                   >HH
100 MOVE 440,250                                           >AG
110 FOR I=1 TO 30                                          >BG
120 PLOTR 17,-1.1                                          >LZ
130 DRAWR -20,0,1                                          >MK
140 NEXT I                                                 >ND
150 MOVER 0,136                                            >XF
160 FOR I=1 TO 68                                          >DC
170 PLOTR 20,-1,8                                          >LF
180 DRAWR -20,0,8                                          >LM
190 NEXT I                                                 >MJ
200 MOVER 0,-32                                            >WD
210 FOR I=1 TO 150                                         >LG
220 PLOTR 20,-1,8                                          >LB
230 DRAWR -20,0,8                                          >LH
240 NEXT I                                                 >ME
250 MOVER 3,114                                            >XF
260 FOR I=1 TO 70                                          >CG
270 PLOTR 17,-1,1                                          >LF
280 DRAWR -20,0,1                                          >LF
290 NEXT I                                                 >MK
300 MOVER 0,-1                                             >MH
310 FOR I=1 TO 206                                         >LK
320 PLOTR 21,1,9                                           >EF
330 DRAWR -20,0,9                                          >LK
340 NEXT I                                                 >MF
350 PEN 2:LOCATE 3,25:PRINT"le jeu se charge"              >VU
360 RUN"!P4JEU"                                            >FF
```

P4JEU

```
10 '********************                                   >LA
20 '     PUISSANCE 4                                       >LB
30 '   L. LE BAIL 1988                                     >LC
40 '********************                                   >LD
50 '********************                                   >LE
60 '    INITIALISATION                                     >LF
70 '********************                                   >LG
80 GOSUB 12000                                             >PE
90 GOSUB 9000                                              >HK
100 GOSUB 13000                                            >VK
110 IF CH1=0 THEN R1=4 ELSE R1=8                           >YP
120 IF CH2=0 THEN R2=4 ELSE R2=8                           >YU
130 IF CH3=0 THEN R3=4 ELSE R3=8                           >YY
140 PART=0:J1=0:J2=0                                       >PL
150 GOSUB 10000                                            >WB
160 DIM P(6,7):DIM TN(69):DIM AL(6,7,13):DIM MP(4):COUP    >AE
```

```
S=2:X=0:FG=0:EXIT=0
170 SYMBOL AFTER 32                                    >NF
180 SYMBOL 240,0,0,0,3,7,15,15,31                      >ZC
190 SYMBOL 241,0,0,224,248,252,254,254,255             >HU
200 SYMBOL 242,31,31,31,15,15,7,3,0                    >AB
210 SYMBOL 243,255,255,255,254,254,252,248,224         >MG
220 SYMBOL 244,0,0,0,1,3,7,7,15                        >XR
230 SYMBOL 245,0,0,96,248,252,254,254,255              >GL
240 SYMBOL 246,15,15,15,7,7,3,1,0                      >ZR
250 SYMBOL 247,255,255,255,254,254,252,248,96          >LE
260 SYMBOL 248,245,234,245,234,245,234,244,232         >ME
270 SYMBOL 235,245,234,245,234,245,234,245,234         >ME
280 SYMBOL 236,0,0,255,238,221,186,117,234             >HW
290 SYMBOL 237,240,224                                 >QK
300 SYMBOL 252,0,0,7,14,28,56,112,224                  >CG
310 SYMBOL 253,0,0,255,238,220,184,112,224             >HD
320 SYMBOL 254,0,0,255,255,255,255,255                 >DR
330 SYMBOL 238,255,255,0,63,127,255,255,255            >JB
340 SYMBOL 239,255,255,8,208,160,64,128                >EU
350 A$=CHR$(244)+CHR$(245)                             >TX
360 B$=CHR$(246)+CHR$(247)                             >TD
370 C$=CHR$(240)+CHR$(241)                             >TT
380 D$=CHR$(242)+CHR$(243)                             >TZ
390 E$=CHR$(253)+CHR$(254)                             >TF
400 F$=CHR$(252)+CHR$(254)                             >TX
410 TR$=CHR$(22)+CHR$(1)                               >RH
420 NTR$=CHR$(22)+CHR$(0)                              >TL
430 MODE 1:INK 1,2:INK 2,26:INK 3,15:PAPER 0           >KG
440 LOCATE 5,8                                         >QF
450 IF CH2=0 THEN PEN 1:PRINT" LES BLEUS"; ELSE PEN 2:P >XG
RINT"LES BLANCS";
460 PRINT" COMMENCENT LA PARTIE":LOCATE 9,16:PRINT"DANS >LZ
 QUELQUES INSTANTS..."
470 GOSUB 6000                                         >PJ
480 IF CH1=1 OR CH3=1 THEN GOSUB 16080 ELSE GOSUB 16000 >WP

490 SOUND 1,FLUSH:GOSUB 11000                          >YL
1000 '******************                               >XD
1010 '   GESTION COUPS                                 >XE
1020 '******************                               >XF
1030 IF CH2=1 THEN 1120                                >PY
1040 '** BLEUS **                                      >XH
1050 PP=-1:A=2                                         >RH
1060 GOSUB 3000                                        >WC
1070 IF EXIT=1 THEN GOSUB 9000:GOTO 5090               >GW
1080 GOSUB 7000                                        >WJ
1090 IF FG=1 THEN PEN 6:LOCATE 2,22:PRINT"LES BLEUS  GA >JW
GNENT";:J1=J1+1:GOTO 5000
1100 GOSUB 8010:IF X=1 THEN 5000                       >YX
1110 ' ** BLANCS **                                    >XF
1120 PP=1:A=3                                          >KH
1130 IF CH1=1 THEN GOSUB 3000 ELSE GOSUB 4000          >KK
1140 IF EXIT=1 THEN GOSUB 9000:GOTO 5090               >GU
1150 GOSUB 7000                                        >WG
1160 IF FG=1 THEN LOCATE 2,22:PEN 7:PRINT"LES BLANCS GA >HA
GNENT":J2=J2+1:GOTO 5000
1170 GOSUB 8000:IF X=1 THEN 5000                       >YD
1180 GOTO 1050                                         >MD
2000 '**********************                           >XE
2010 'MAJ POSITION ET TEST FIN                         >XF
2020 '**********************                           >XG
2030 NP=AL(IP,JP,0)                                    >NX
2040 FOR KP=1 TO NP                                    >MQ
2050 NA=AL(IP,JP,KP)                                   >PM
2060 IF TN(NA)=0.5 THEN 2100                           >UT
2070 IF TN(NA)*PP<0 THEN TN(NA)=0.5:GOTO 2100          >MT
2080 TN(NA)=TN(NA)+PP                                  >QV
2090 IF ABS(TN(NA))=4 THEN FG=1                        >YF
2100 NEXT KP                                           >EC
2110 P(IP,JP)=PP:RETURN                                >UR
3000 '****************                                 >XF
3010 '  SAISIE COUP                                    >XG
3020 '****************                                 >XH
3030 C=3                                               >UJ
3040 LOCATE C,5:PEN A:PRINT TR$;A$                     >CA
3050 LOCATE C,6:PRINT B$;NTR$                          >XF
3060 JP=(C-1)/2                                        >VA
3070 FOR PAUSE=1 TO 200:NEXT                           >WX
3080 DIR=JOY(0.5+(PP/2))                               >TL
3090 IF INKEY(79)=0 THEN EXIT=1:RETURN                 >GN
3100 IF INKEY(18)=0 THEN AIDE=1:GOTO 3140              >HX
3110 IF DIR=16 OR INKEY(9)=0 THEN 3220                 >DH
3120 C=C+(((DIR=4 OR INKEY(8)=0)AND C>3)-((DIR=8 OR INK >XR
EY(1)=0)AND C<14))*2
3130 IF JP=(C-1)/2 THEN 3080                           >UG
3140 PEN 5                                             >GB
3150 LOCATE JP*2+1,5:PRINT"  "                         >YM
3160 LOCATE JP*2+1,6                                   >NC
3170 IF JP=1 THEN PRINT F$ ELSE PRINT E$               >FB
3180 IF AIDE=1 THEN GOSUB 4000                         >XG
3190 LOCATE C,5:PEN A:PRINT TR$;A$                     >CG
3200 LOCATE C,6:PRINT B$;NTR$                          >XC
3210 GOTO 3060                                         >MC
3220 FOR IP=1 TO 6:IF P(IP,JP)=0 THEN NEXT IP ELSE IP=I >XL
P-1:IF IP=0 THEN 3060
3230 IF P(6,JP)=0 THEN IP=6                            >UQ
3240 GOSUB 2030:RETURN                                 >RM
4000 '*********************                            >XG
4010 'RECHERCHE MEILLEUR COUP                          >XH
4020 '*********************                            >XJ
4030 DM=-700000                                        >UA
4040 FOR J=1 TO 7                                      >CD
4050 IF J=1 THEN 4100                                  >NU
4060 PEN 5                                             >GD
4070 LOCATE J*2-1,5:PRINT"  "                          >XF
4080 LOCATE J*2-1,6                                    >MG
4090 IF J=2 THEN PRINT F$ ELSE PRINT E$                >EP
4100 PEN A                                             >HA
4110 LOCATE J*2+1,5:PRINT TR$;A$                       >ZD
4120 LOCATE J*2+1,6:PRINT B$;NTR$                      >BK
4130 PEN 5                                             >GB
4140 FOR I=1 TO 6                                      >CC
4150 D=0                                               >VA
4160 IF P(I,J)<>0 THEN 4460                            >UB
4170 IF I<>6 THEN IF P(I+1,J)=0 THEN 4460              >FJ
4180 NE=AL(I,J,0)                                      >LX
4190 FOR KE=1 TO NE                                    >MA
4200 NA=AL(I,J,KE)                                     >MA
```

```
4210 IF TN(NA)=0.5 THEN 4260                            >UB
4220 IF TN(NA)=0 THEN D=D+2:GOTO 4260                   >DB
4230 IF TN(NA)<0 THEN 4250                              >TX
4240 D=D+MP(TN(NA)+1)*(2-PP):GOTO 4260                  >FP
4250 D=D+MP(1-TN(NA))*(2+PP)                            >WR
4260 NEXT KE                                            >EA
4270 RANDOMIZE TIME                                     >PP
4280 IF DM=D AND INT(RND*2)=1 THEN 4460                 >ER
4290 IF DM>D THEN 4460                                  >PX
4300 TD=0                                               >EA
4310 IF I=1 THEN 4450                                   >NA
4320 TI=I-1                                             >VH
4330 NE=AL(TI,J,0)                                      >MW
4340 FOR KE=1 TO NE                                     >MX
4350 NA=AL(TI,J,KE)                                     >NK
4360 IF TN(NA)=0.5 THEN 4440                            >UH
4370 IF TN(NA)<0 THEN 4390                              >TH
4380 TD=MP(TN(NA)+1)*(2-PP):GOTO 4400                   >EE
4390 TD=MP(1-TN(NA))*(2+PP)                             >VW
4400 IF D>=200000 THEN 4450                             >TL
4410 IF TD>=200000 THEN D=-200000                       >YN
4420 IF TD>=600000 THEN D=-600000                       >YY
4430 IF DM>D THEN 4460                                  >PT
4440 NEXT KE                                            >EA
4450 IP=I:JP=J:DM=D                                     >PL
4460 NEXT I:NEXT J                                      >MW
4470 FOR J=7 TO JP STEP -1                              >TX
4480 IF J=7 THEN 4520                                   >NP
4490 PEN 5                                              >HA
4500 LOCATE J*2+3,5:PRINT" "                            >XD
4510 LOCATE J*2+3,6:PRINT E$                            >WA
4520 PEN A                                              >HG
4530 LOCATE J*2+1,5:PRINT TR$;A$                        >AB
4540 LOCATE J*2+1,6:PRINT B$;NTR$                       >BR
4550 FOR PAUSE=1 TO 100:NEXT PAUSE                      >CM
4560 NEXT J                                             >WB
4570 IF AIDE=1 THEN C=J*2+3:AIDE=0:RETURN               >KX
4580 GOSUB 2030:RETURN                                  >RW
5000 '**********************                            >XH
5010 '    FIN DE PARTIE                                 >XJ
5020 '**********************                            >XK
5030 PART=PART+1                                        >MG
5040 IF INKEY$<>"" THEN 5040                            >VJ
5050 GOSUB 9000                                         >XB
5060 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(20)                       >AA
5070 PAPER 3:PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT "PRESSEZ UNE TOUCH >ED
E"
5080 IF INKEY$="" THEN 5080                             >UG
5090 ERASE P,TN,AL,MP                                   >QR
5100 MODE 1:INK 1,15:PAPER 0                            >VD
5110 MOVE 168,360:DRAW 168,392,2:DRAW 472,392:DRAW 472, >RD
360:DRAW 168,360
5120 PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT"TABLEAU DES SCORES"        >UZ
5130 LOCATE 12,6:PRINT"PARTIES JOUEES :";PART           >RX
5140 MOVE 8,184:DRAW 8,248,1:DRAW 632,248:DRAW 632,184: >JR
DRAW 8,184:MOVE 8,216:DRAW 632,216:MOVE 184,184:DRAW 18
4,248:MOVE 456,184:DRAW 456,248
5150 LOCATE 14,11:PRINT"PARTIES NULLES":LOCATE 19,13:PR >WV
INT PART-J1-J2
5160 PEN 2:LOCATE 3,11:PRINT"JOUEUR 1":LOCATE 5,13:PRIN >FN
T J1
5170 PEN 3:LOCATE 30,11:IF CH1=0 THEN PRINT"ORDINATEUR" >EP
 ELSE PRINT" JOUEUR 2"
5180 LOCATE 33,13:PRINT J2                              >UN
5190 R4=4:PEN 1                                         >WK
5200 IF R4=4 THEN LOCATE 6,20:PAPER 2:PRINT"NOUVELLE PA >QQ
RTIE";:PAPER 0:PRINT"   FIN DU MATCH":CH4=0
5210 IF R4=8 THEN LOCATE 6,20:PAPER 0:PRINT"NOUVELLE PA >QU
RTIE   ";:PAPER 2:PRINT"FIN DU MATCH":CH4=1
5220 IF R4=16 OR INKEY(9)=0 THEN 5270                   >CV
5230 R4=JOY(0)                                          >UJ
5240 IF INKEY(8)=0 THEN R4=4                            >VH
5250 IF INKEY(1)=0 THEN R4=8                            >VF
5260 GOTO 5200                                          >MH
5270 IF CH4=1 THEN 100                                  >PF
5280 IF EXIT=1 THEN 160                                 >QL
5290 IF CH2=0 THEN CH2=1 ELSE CH2=0                     >AG
5300 GOTO 160                                           >FA
6000 '*********************                             >XJ
6010 'ALIGNEMENTS HORIZONTAUX                           >XK
6020 '*********************                             >YA
6030 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 4                          >VW
6040 N=(I-1)*4+J                                        >BB
6050 FOR K=0 TO 3                                       >CC
6060 AL(I,J+K,0)=AL(I,J+K,0)+1                          >XU
6070 AL(I,J+K,AL(I,J+K,0))=N                            >WX
6080 NEXT K:NEXT J:NEXT I                               >UB
6090 '********************                              >YH
6100 'ALIGNEMENTS VERTICAUX                             >XK
6110 '********************                              >YA
6120 FOR J=1 TO 7:FOR I=1 TO 3                          >VW
6130 N=24+(J-1)*3+I                                     >MG
6140 FOR K=0 TO 3                                       >CC
6150 AL(I+K,J,0)=AL(I+K,J,0)+1                          >XU
6160 AL(I+K,J,AL(I+K,J,0))=N                            >WX
6170 NEXT K:NEXT I:NEXT J                               >UB
6180 '********************                              >YH
6190 'DIAGONAUX PRINCIPAUX                              >YJ
6200 '********************                              >YA
6210 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 4                          >VT
6220 N=45+(I-1)*4+J                                     >ML
6230 FOR K=0 TO 3                                       >CC
6240 AL(I+K,J+K,0)=AL(I+K,J+K,0)+1                      >BG
6250 AL(I+K,J+K,AL(I+K,J+K,0))=N                        >AB
6260 NEXT K:NEXT J:NEXT I                               >UB
6270 '********************                              >YH
6280 'DIAGONAUX SECONDAIRES                             >YJ
6290 '********************                              >YK
6300 FOR I=1 TO 3:FOR J=4 TO 7                          >VZ
6310 N=57+(I-1)*4+(J-3)                                 >PH
6320 FOR K=0 TO 3                                       >CC
6330 AL(I+K,J-K,0)=AL(I+K,J-K,0)+1                      >BL
6340 AL(I+K,J-K,AL(I+K,J-K,0))=N                        >AF
6350 NEXT K:NEXT J:NEXT I                               >UB
6360 RETURN                                             >FJ
7000 '**********************                            >XK
7010 '     AFFICHAGE PIONS                              >YA
7020 '**********************                            >YB
```

```
7030 L=IP*2+5                                    >HG
7040 C=JP*2+1                                    >GF
7050 PEN 5                                       >GF
7060 LOCATE C,5:PRINT" "                         >UE
7070 LOCATE C,6                                  >ZE
7080 IF C=3 THEN PRINT F$ ELSE PRINT E$          >EK
7090 PAPER 5                                     >AK
7100 FOR L1=7 TO L STEP 2                        >RQ
7110 IF L1=7 THEN 7140                           >PB
7120 PEN 0:LOCATE C,L1-2:PRINT C$                >AT
7130 LOCATE C,L1-1:PRINT D$                      >VZ
7140 PEN A:LOCATE C,L1:PRINT TR$;A$              >DT
7150 LOCATE C,L1+1:PRINT B$;NTR$                 >AK
7160 SOUND 1,10+L1*5,5,15                        >TE
7170 NEXT L1                                     >CE
7180 PAPER 0                                     >AE
7190 SOUND 1,0,1,15,0,0,10                       >TW
7200 RETURN                                      >FC
8000 '***************************                >YA
8010 'NB COUPS ET TEST MATCH NUL                 >YB
8020 '***************************                >YC
8030 IF COUPS=43 THEN PEN 8:LOCATE 6,22:PRINT"MATCH NUL >VR
":X=1:GOTO 8060
8040 COUPS=COUPS+1                               >PM
8050 LOCATE 13,2:PEN 3:PRINT INT(COUPS/2)        >KJ
8060 RETURN                                      >FH
9000 '*******************                        >YB
9010 '     MUSIQUE 2                             >YC
9020 '*******************                        >YD
9030 RESTORE 9070                                >LD
9040 READ NO,DU:IF DU=0 THEN RESTORE 9070:GOTO 9040 >UE
9050 SOUND 1,NO*2,DU,15,1                        >TU
9060 ON SQ(1) GOSUB 9040:RETURN                  >ZM
9070 DATA 40,46,40,72,32,24,36,24,40,24,40,24,42,24,42, >PK
72,36,24,30,24,42,24,36,24,40,24,40,72,32,24,36,24,40,2
4,40,24,42,24,42,72,36,24,30,24,42,24,40,24,40,24,40,12
,42,12,47,12,45,12,40,24,40,24,32,12,36,12,40,12,36,12,
32,24,32,24,27,12,30,12,32,12,30,12
9080 DATA 27,100,0,0                             >MV
10000 '*****************                         >CG
10010 '      MENU                                >CH
10020 '*****************                         >CJ
10030 MODE 1:INK 0,0:INK 1,7:INK 2,2:INK 3,26:PAPER 0:B >LP
ORDER 0:CLS
10040 PEN 2:LOCATE 9,3:PRINT STRING$(24,CHR$(154))  >UV
10050 LOCATE 9,21:PRINT STRING$(24,CHR$(154))    >NP
10060 FOR L=4 TO 20                              >LC
10070 LOCATE 8,L:PRINT CHR$(149)                 >AB
10080 LOCATE 33,L:PRINT CHR$(149)                >AM
10090 NEXT L                                     >BG
10100 LOCATE 8,3:PRINT CHR$(150):LOCATE 33,3:PRINT CHR$ >FU
(156)
10110 LOCATE 8,21:PRINT CHR$(147):LOCATE 33,21:PRINT CH >HP
R$(153)
10120 PEN 1:LOCATE 15,1:PRINT "PUISSANCE 4"      >LR
10130 PEN 3:LOCATE 2,23:PRINT"SELECTIONNEZ A LA MANETTE >ZD
 OU AU CURSEUR"
10140 PEN 1:LOCATE 4,25:PRINT"POUR VALIDER : BOUTON FEU >UK
 OU <COPY>"
10150 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10150      >HU
10160 IF R1=4 THEN LOCATE 10,5:PEN 3:PAPER 1:PRINT"1 JO >XC
UEUR":PAPER 0:LOCATE 23,5:PRINT"2 JOUEURS":CH1=0
10170 IF R1=8 THEN LOCATE 10,5:PEN 3:PAPER 0:PRINT"1 JO >XJ
UEUR":PAPER 1:LOCATE 23,5:PRINT"2 JOUEURS":CH1=1
10180 IF R1=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10230          >DG
10190 R1=JOY(0)                                  >AJ
10200 IF INKEY(8)=0 THEN R1=4                    >WR
10210 IF INKEY(1)=0 THEN R1=8                    >WP
10220 GOTO 10160                                 >AF
10230 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10230      >HR
10240 IF CH1=1 THEN 10420                        >RP
10250 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 10,9:PRINT"NIVEAU DE DIFFICU >KQ
LTE :"
10260 IF R3=4 THEN LOCATE 10,12:PEN 3:PAPER 1:PRINT"FAC >WV
ILE":PAPER 0:LOCATE 23,12:PRINT"DIFFICILE":CH3=0
10270 IF R3=8 THEN LOCATE 10,12:PEN 3:PAPER 0:PRINT"FAC >WB
ILE":PAPER 1:LOCATE 23,12:PRINT"DIFFICILE":CH3=1
10280 IF R3=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10330          >EC
10290 R3=JOY(0)                                  >BB
10300 IF INKEY(8)=0 THEN R3=4                    >WV
10310 IF INKEY(1)=0 THEN R3=8                    >WT
10320 GOTO 10260                                 >AH
10330 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10330      >HU
10340 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 10,16:PRINT"QUI DEBUTE LA PA >LF
RTIE ?"
10350 IF R2=4 THEN PAPER 2:PEN 1:LOCATE 10,19:PRINT"VOU >JB
S":PAPER 0:PEN 1:LOCATE 20,19:PRINT"L'ORDINATEUR":CH2=0
10360 IF R2=8 THEN PAPER 0:PEN 1:LOCATE 10,19:PRINT"VOU >JJ
S":PAPER 3:PEN 1:LOCATE 20,19:PRINT"L'ORDINATEUR":CH2=1
10370 IF R2=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10500          >EA
10380 R2=JOY(0)                                  >BA
10390 IF INKEY(8)=0 THEN R2=4                    >WD
10400 IF INKEY(1)=0 THEN R2=8                    >WR
10410 GOTO 10350                                 >AH
10420 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 10,15:PRINT"QUI DEBUTE LA PA >LD
RTIE ?"
10430 IF R2=4 THEN PAPER 2:PEN 1:LOCATE 10,18:PRINT"JOU >HM
EUR 1":PAPER 0:PEN 1:LOCATE 24,18:PRINT"JOUEUR 2":CH2=0
10440 IF R2=8 THEN PAPER 0:PEN 1:LOCATE 10,18:PRINT"JOU >HV
EUR 1":PAPER 3:PEN 1:LOCATE 24,18:PRINT"JOUEUR 2":CH2=1
10450 IF R2=16 OR INKEY(9)=0 THEN 10500          >DH
10460 R2=JOY(0)                                  >AK
10470 IF INKEY(8)=0 THEN R2=4                    >WC
10480 IF INKEY(1)=0 THEN R2=8                    >WA
10490 GOTO 10430                                 >BE
10500 RETURN                                     >LJ
11000 '*****************                         >CH
11010 '     GRILLE                               >CJ
11020 '*****************                         >CK
11030 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,8:INK 2,2:INK 3,26: >NQ
INK 4,9:INK 5,15:INK 6,2,1:INK 7,26,13:INK 8,10,20:PAPE
R 5:PEN 0
11040 FOR L=7 TO 18 STEP 2                       >RT
11050 FOR C=3 TO 15 STEP 2                       >RB
```

```
11060 LOCATE C,L:PRINT C$                                    >UT
11070 LOCATE C,L+1:PRINT D$                                  >VR
11080 NEXT C                                                 >AH
11090 NEXT L                                                 >BH
11100 PAPER 0                                                >FA
11110 PEN 5:LOCATE 3,19:PRINT STRING$(14,CHR$(208));CHR >GP
$(237)
11120 FOR L=7 TO 17                                          >LK
11130 LOCATE 17,L:PRINT CHR$(235)                            >AG
11140 NEXT L                                                 >BD
11150 LOCATE 17,18:PRINT CHR$(248)                           >BI
11160 LOCATE 17,6:PRINT CHR$(236)                            >AM
11170 LOCATE 3,6:PRINT F$                                    >TQ
11180 FOR C=5 TO 15 STEP 2                                   >RH
11190 LOCATE C,6:PRINT E$                                    >UA
11200 NEXT C                                                 >AB
11210 LOCATE 4,19:PRINT CHR$(238);CHR$(239)                  >KD
11220 LOCATE 15,19:PRINT CHR$(238);CHR$(239)                 >LI
11230 PEN 1:LOCATE 6,2:PRINT"COUPS :";:PEN 3:PRINT" 1"   >ZP

11240 PEN 1:LOCATE 4,23:PRINT"AIDE : ";:PAPER 2:PEN 3:P >AF
RINT"ENTER":PAPER 0
11250 PEN 1:LOCATE 4,25:PRINT"ARRET: ";:PAPER 4:PEN 3:P >AD
RINT" DEL ":PAPER 0
11260 RETURN                                                 >MC
12000 '****************                                      >CJ
12010 ' PRESENTATION 1                                       >CK
12020 '****************                                      >DA
12030 MODE 0:INK 0,0:INK 1,14:INK 2,25:INK 3,17:INK 4,2 >MC
2:INK 5,26:PAPER 0:CLS:BORDER 0
12040 PEN 5:LOCATE 4,5:PRINT"UNE  CREATION"                  >NB
12050 A$=CHR$(143)                                           >LV
12060 PEN 3:LOCATE 14,12:PRINT A$;CHR$(215)                  >KJ
12070 LOCATE 15,13:PRINT A$                                  >VD
12080 LOCATE 14,14:PRINT CHR$(140);CHR$(212)                 >LC
12090 LOCATE 14,15:PRINT CHR$(131);CHR$(215)                 >LH
12100 LOCATE 15,16:PRINT A$                                  >VA
12110 LOCATE 5,17:PEN 1:PRINT A$;A$;A$;" ";:PEN 2:PRINT >FU
 A$;A$;A$;" ";:PEN 3:PRINT A$;A$;CHR$(212)
12120 FOR L=12 TO 17                                         >MV
12130 PEN 1:LOCATE 5,L:PRINT A$                              >YP
12140 PEN 2:LOCATE 9,L:PRINT A$                              >YW
12150 PEN 3:LOCATE 13,L:PRINT A$                             >ZV
12160 NEXT L                                                 >BG
12170 PEN 4:LOCATE 5,19:PRINT"PRODUCTIONS"                   >MM
12180 GOSUB 15000                                            >LU
12190 FOR L=1 TO 30                                          >LG
12200 PRINT                                                  >BC
12210 FOR PAU=1 TO 50:NEXT                                   >UN
12220 NEXT L                                                 >BD
12230 RETURN                                                 >MA
13000 '****************                                      >CK
13010 ' PRESENTATION 2                                       >DA
13020 '****************                                      >DB
13030 MODE 0:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,26:INK 3,8:INK 4,14 >DG
:INK 5,2:INK 6,1:INK 8,24:INK 9,25:BORDER 0
13040 PAPER 4:PEN 0:LOCATE 2,9:PRINT"P U I S S A N C E" >RM
;:PAPER 0:PEN 8:PRINT CHR$(212)
13050 PEN 5:LOCATE 2,8:PRINT CHR$(214);STRING$(16,CHR$( >GZ
```

```
143));
13060 PAPER 5:PEN 6:PRINT CHR$(214):PAPER 0           >KU
13070 X=1:EVERY 50 GOSUB 13400                         >XM
13080 MOVE 440,250                                     >LV
13090 FOR I=1 TO 30                                    >LD
13100 PLOTR 17,-1,1                                    >MH
13110 DRAWR -20,0,1                                    >MH
13120 NEXT I                                           >BA
13130 MOVER 0,136                                      >LZ
13140 FOR I=1 TO 68                                    >LL
13150 PLOTR 20,-1,8                                    >MP
13160 DRAWR -20,0,8                                    >MW
13170 NEXT I                                           >BF
13180 MOVER 0,-32                                      >LW
13190 FOR I=1 TO 150                                   >MY
13200 PLOTR 20,-1,8                                    >MK
13210 DRAWR -20,0,8                                    >MR
13220 NEXT I                                           >BB
13230 MOVER 3,114                                      >LZ
13240 FOR I=1 TO 70                                    >LE
13250 PLOTR 17,-1,1                                    >MP
13260 DRAWR -20,0,1                                    >MP
13270 NEXT I                                           >BG
13280 MOVER 0,-1                                       >DB
13290 FOR I=1 TO 206                                   >MB
13300 PLOTR 21,1,9                                     >LC
13310 DRAWR -20,0,9                                    >MU
13320 NEXT I                                           >BC
13330 PEN 2:LOCATE 5,23:PRINT"REGLES : <R>"            >ML
13340 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT"MENU : FEU OU <COPY>";   >YZ
13350 IF INKEY$<>"" THEN 13350                         >WW
13360 LOCATE 1,1                                       >DC
13370 IF UPPER$(INKEY$)="R" THEN PEN 0:PRINT REMAIN(0): >LY
GOTO 14000
13380 IF JOY(0)=16 OR INKEY(9)=0 THEN PEN 0:PRINT REMAI >NR
N(0):RETURN
13390 GOTO 13370                                       >CC
13400 ON X GOTO 13410,13420,13430                      >YU
13410 INK 1,24:INK 8,25:INK 9,12:X=2:RETURN            >LW
13420 INK 1,25:INK 8,12:INK 9,24:X=3:RETURN            >LY
13430 INK 1,12:INK 8,24:INK 9,25:X=1:RETURN            >LX
14000 '******************                              >DA
14010 '   EXPLICATIONS                                 >DB
14020 '******************                              >DC
14030 MODE 1:INK 0,0:INK 1,4:INK 2,18:INK 3,26:PAPER 0: >GQ
BORDER 4
14040 WINDOW#1,2,39,5,21                               >RT
14050 WINDOW#2,1,40,5,21                               >RK
14060 PAPER 1:CLS:PAPER#2,0:CLS#2                      >BQ
14070 PEN#2,3:PAPER#2,1:LOCATE#2,1,1:PRINT#2,CHR$(214) >ZA
14080 LOCATE#2,40,1:PRINT#2,CHR$(215)                  >EU
14090 LOCATE#2,1,17:PRINT#2,CHR$(213)                  >EX
14100 LOCATE#2,40,17:PRINT#2,CHR$(212);                >GY
14110 PEN 0:PAPER 2:LOCATE 14,1:PRINT" PUISSANCE 4 "   >XA
14120 PEN 2:PAPER 1:LOCATE 6,3:PRINT "REALISATION : LE >VD
BAIL LAURENT"
14130 LOCATE 27,25:PRINT"<BARRE ESPACE>";              >LT
14140 PAPER#1,0:PEN#1,3:LOCATE#1,13,8:PRINT#1,"REGLES D >KH
E JEU"
14150 FOR PAU=1 TO 500:NEXT                            >VR
14160 LOCATE#1,9,21:PRINT#1,"LE BUT DU JEU EST D'OBTENI >JT
R UN"
14170 PRINT#1,"ALIGNEMENT CONSECUTIF DE QUATRE DE SES" >DK
14180 PRINT#1,"PIONS DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION," >DG
14190 PRINT#1,"HORIZONTALE, VERTICALE OU DIAGONALE  "  >CX
14200 PRINT#1,"DANS UNE GRILLE DE 7 x 6 CASES POSEE  " >BC
14210 PRINT#1,"VERTICALEMENT."                         >AC
14220 PRINT#1:PRINT#1,"        LE PREMIER QUI Y PARVIEN >LM
T EST "
14230 PRINT#1,"DECLARE VAINQUEUR."                     >EL
14240 PRINT#1                                          >NH
14250 IF INKEY$<>"" THEN 14250                         >WW
14260 IF INKEY$<>" " THEN 14260                        >XF
14270 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"       SI VOUS DESIREZ  >YW
VOUS MESURER A"
14280 PRINT#1,"L'ORDINATEUR, VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE" >DQ
14290 PRINT#1,"DEUX NIVEAUX DE DIFFICULTE. SACHEZ QUE" >DV
14300 PRINT#1,"DEBUTER LA PARTIE EST UN AVANTAGE CER-" >CF
14310 PRINT#1,"TAIN. BIENSUR VOUS AVEZ LA POSSIBILITE" >DU
14320 PRINT#1,"DE JOUER CONTRE UN AUTRE ADVERSAIRE.  " >CY
14330 PRINT#1:PRINT#1                                  >QE
14340 IF INKEY$<>"" THEN 14340                         >WW
14350 IF INKEY$<>" " THEN 14350                        >XF
14360 PRINT#1:PRINT#1,"             COMMANDES :"       >RG
14370 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"JOUEUR 1 >AR
 : MANETTE 1 OU CURSEUR+<COPY>"
14380 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,"JOUEUR 2 : MANETTE 2 OU >AH
CURSEUR+<COPY>"
14390 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1                          >ZZ
14400 IF INKEY$<>"" THEN 14400                         >WP
14410 IF INKEY$<>" "THEN 14410                         >XP
14420 GOTO 13000                                       >AH
15000 '*************                                   >DB
15010 ' MUSIQUE 1                                      >DC
15020 '*************                                   >DD
15030 RESTORE 15070:ENV 1,5,-1,8                       >ZK
15040 READ NO,DU:IF DU=0 THEN RETURN                   >EJ
15050 SOUND 1,NO*2,DU,15,1                             >UK
15060 GOTO 15040                                       >BE
15070 DATA 40,70,53,24,40,70,53,24,40,24,53,24,40,24,32 >WL
,24,27,70,30,70,36,24,30,70,36,24,30,24,36,24,42,24,36,
24,53,48,0,0
16000 '*************                                   >DC
16010 '   NIVEAU 1                                     >DD
16020 '*************                                   >DE
16030 MP(1)=1                                          >EC
16040 MP(2)=50                                         >MA
16050 MP(3)=3000                                       >AH
16060 MP(4)=200000                                     >LP
16070 RETURN                                           >MG
16080 '*************                                   >EA
16090 '   NIVEAU 2                                     >EB
16100 '*************                                   >DD
16110 MP(1)=1                                          >EB
16120 MP(2)=3                                          >EF
16130 MP(3)=9                                          >FD
16140 MP(4)=200000                                     >LN
16150 RETURN                                           >MF
```

SUPERTRUX

Simulation



Depuis quelque temps déjà, le sujet à la mode est l'Europe sous quelque forme qu'elle soit présentée. Mais voici une manière tout à fait originale de la découvrir et de la parcourir ; en effet, vous venez de vous inscrire pour une course à travers l'Europe, rien d'original jusque là, et vous devez la faire au volant d'un banal 38 tonnes, attention, les gros bras sont priés de se présenter au départ !
Il faut dire que votre véhicule est bien sympathique avec sa «robe» flamboyante



rouge et son pot d'échappement crachant sa fumée sur le haut du toit... De plus, tout en cahotant de gauche à droite et de droite à gauche, il peut quand même atteindre la vitesse de pointe de 125 km/h ! Le départ est donné à Londres et c'est pied au plancher que vous entammez le premier virage.
Aucune flânerie n'est acceptée car vous disposez en tout et pour tout de 2 mn pour quitter le pays et obliquer en destination de Paris ou de Bruxelles, au choix. Croyez-moi, ce délai qui vous est imparti s'envole très vite lorsque vous devez faire attention de ne pas entrer en collision avec les autres concurrents qui prennent de la place, que vous devez faire en sorte de ne pas toucher les bornes de travaux et qu'il ne faut surtout pas toucher les panneaux publicitaires qui se trouvent sur le bord de la route...

De plus, il est vain de penser que seul le début du circuit est acrobatique car, si vous obliquez vers Paris, par exemple, vous serez confronté soit à des tâches d'huile idéales pour dérapages non contrôlés soit à des routes particulièrement chaotiques qui vous laissent une visibilité très aléatoire.
Du côté de Bruxelles, ce ne sera guère mieux car vous y trouverez des travaux à en attraper une indigestion ou des pneus occupant curieusement la moitié de la chaussée...
Je suppose que vous avez déjà compris que cette traversée périlleuse de l'Europe vous obligera à bien tenir votre volant et à avoir les nerfs solides pour résister au défilement inexorable du compte à rebours.

Edité par : ELITE
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Une fois que vous aurez bien en main la direction de votre bahut, vous n'aurez de cesse de battre ce chronomètre de malheur ! Mais avant cela, il faudra vous entraîner pour bien vous habituer au terrain, au grossissement rapide des sprites et aux collisions qui se réalisent parfois alors que vous aviez l'impression de pouvoir passer facile ! Supertrux est un logiciel qui n'a rien d'exceptionnel mais que l'on sort volontiers pour une petite «récréation».

NOTE 13/20





NAVY MOVES

Arcade



▶ Des missions de toutes les couleurs, on peut vraiment dire que j'en ai vu, mais lorsque mon chef m'a sorti un solennel : «cette fois, mon vieux, il va falloir vous mouiller...», j'étais loin de me douter qu'il parlait autant au sens propre qu'au sens figuré ! En effet, ma mission était «simplement» de détruire le sous-marin nucléaire U-5544. Bien entendu, il était impossible que je sois directement largué au-dessus de la position présumée du sous-marin car il avait une sérieuse tendance à ne pas être repérable, il me fallait donc me débrouiller par moi-même, mais ça, j'en avais l'habitude...
Tout commence donc dans un bateau pneumatique filant à grande vitesse... malheureusement pour moi car je trouve tout de suite des mines sur mon chemin ; elles sont disposées de telle manière qu'il n'est possible de passer ces obstacles qu'en faisant des sauts parfaitement synchronisés. De plus, l'espacement entre chaque mine ou groupe de mines varie ce qui rend encore la difficulté plus importante ! Passé ce premier stade, non sans avoir dû faire preuve de persévérance et avoir subi plusieurs sueurs froides, je me fais assaillir par des bateaux du même type que le mien contenant des adversaires armés. Il me faut donc jouer subtilement avec leur moment d'arrivée (il en vient des deux côtés), le moment où je me baisse pour éviter leur tir et l'instant où je tire moi-même. Pensant être tranquille après cette passe d'armes rapide et cruelle, quelle n'est pas ma surprise lorsque je me vois à nouveau attaqué par des bateaux tout en ayant des mines à éviter... Ce passage est heureusement assez court et je me retrouve alors en-dessous du niveau de la mer. Les dangers sont différents mais aussi peu négligeables ; jugez-en par vous-même : lorsque ce n'est pas une attaque de requins, il s'agit d'hommes grenouilles puissamment armés. A cet instant, je pense que je ne suis plus très loin du sous-marin mais il me faut encore affronter les bas-fonds en petit submersible avant de connaître le code qui va me permettre d'accéder à l'intérieur du sous-marin.
La suite des opérations est loin d'être aisée. En effet, il faut que j'arpente tout le sous-marin, ce qui n'est pas vraiment simple car il est puissamment surveillé par deux types de gardiens : les premiers, une fois détruits, me permettront de refaire une réserve de munitions et les seconds une réserve d'oxygène (pour le lance-flamme) ou, parfois, une vie supplémentaire. Mais le plus important consiste à rencontrer et anéantir les différents officiers se trouvant dans le sous-marin afin de leur soutirer leur code d'accès au terminal. C'est en possédant ces codes que je pourrais stopper les machines, remonter à la surface et ouvrir la porte menant au réacteur nucléaire. La suite se passera dans une poignée de secondes entre le moment où









ja vais déclencher la bombe et remonter à la surface sans avoir oublié de lancer mon message afin que mon équipe puisse me récupérer avant que la bombe n'explose... Mission accomplie !

Edité par : *DINAMIC*
Prix indicatif : *Non communiqué*



Notre avis :

Si les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, il faut savoir que la première partie de Navy Moves est difficile, très difficile. Plus que jamais, vous devrez faire preuve d'habilité au maniement du joystick ! Par contre, la deuxième partie est plus faisable à condition, bien sûr, d'avoir le code qui permet d'y accèder. Allez, la rédaction d'Amstar & CPC vous le donne : 28750 CADEAU !

NOTE 15/20

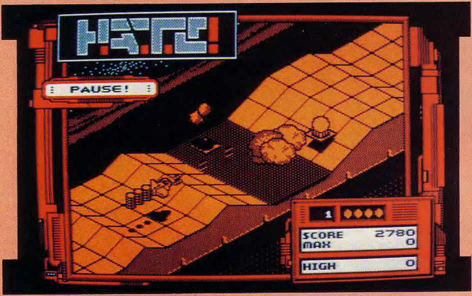




H.A.T.E.

Arcade

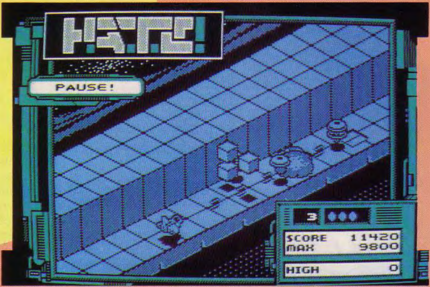






De tous temps, l'agressivité et la guerre ont été de mise que ce soit sur la Terre ou n'importe quelle autre planète ; mais on peut quand même dire que les choses sont loin de s'arranger en cet an 2320 où il semble vraiment que ce soit le grand chambardement sur la Galaxie... Si bien que les honnêtes citoyens commencent à se poser de sérieuses questions car, si la menace des extraterrestres devient toujours plus grande, le nombre de personnes pouvant assurer leur défense est loin d'être en progression ! Heureusement qu'il y a encore quelques volontaires de votre trempe qui sont tout disposés à devenir des pilotes de combat hors pair...

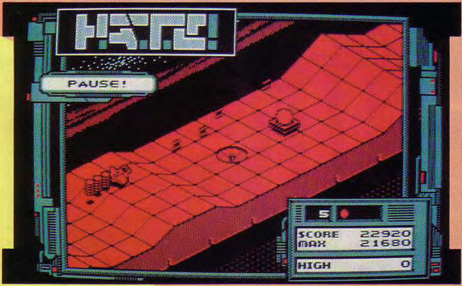
Avant toute chose, il va falloir faire vos preuves et c'est la raison pour laquelle vous vous rendez à Stripworld, le seul terrain d'entraînement digne de ce nom pour le genre de mission à laquelle vous vous destinez. Vous avez exactement dix niveaux à parcourir avec succès avant de pouvoir prétendre au titre de pilote de combat. Chaque niveau se présente de la manière suivante : sur un terrain vallonné, vous êtes aux commandes d'un Star Fighter et devez ramasser le plus de cellules de plasma que vous pouvez car elles ont une double utilité pour vous. En effet, le nombre de cellules que vous transportez à la fin d'un niveau détermine le nombre dont vous disposerez au niveau suivant et, par ailleurs, lorsque vous entrez en collision avec un ennemi sur le terrain, vous ne perdez pas une vie mais simplement une des cellules, intéressant, non ? Lorsque vous avez terminé un ni-



veau avec le Star Fighter, vous enchaînez le suivant aux commandes d'un véhicule d'assaut au sol et avez toujours pour mission de ramasser les cellules de plasma qui serviront de carburant au Star Fighter que vous retrouverez dès le niveau suivant. Ce passage d'un appareil à l'autre se continuera ainsi d'un niveau à l'autre. Bien sûr, comme vous n'êtes pas seulement là pour montrer vos capacités à contrôler un appareil, vous rencontrerez sur votre chemin de faux défenseurs de plusieurs types. Ainsi, vous devrez faire face aussi bien à des projectiles rasant le sol qu'à des missiles intelligents ou même à des Star Fighter ennemis.



Une fois que vous avez fait vos preuves, 10 autres niveaux sont à votre disposition pour accéder au titre de commandant qui seront encore suivis de 10 autres pour prouver que vous méritez bien ce titre...



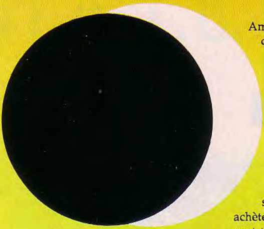
Edité par : *GREMLIN*
Prix indicatif : *K7, 99F*
DK, 149F

Notre avis :

Je ne dirai qu'un mot : superbe ! En effet, c'est un véritable plaisir que de circuler de niveau en niveau où les graphismes sont de qualité et l'animation fluide et vraiment très agréable. A découvrir.

NOTE 16/20

TOTAL ECLIPSE 2

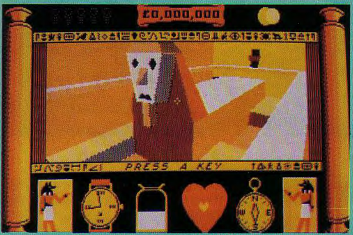


Aventure

Amis du Freescape, bonjour ! Voyez comme les choses sont étranges, je pensais connaître tous les logiciels réalisés à l'aide du Freescape et voila-t-y pas qu'une nouvelle production d'Incentive nous tombe sur le coin du bulbe rachidien et qui plus est, cette "nouveauté" se nomme Total Eclipse et possède un emballage noir égayé par une pyramide surmontée d'une éclipse solaire du plus bel effet. Ceux qui achètent les logiciels (si,si, il y en a) auront tout de suite compris : extérieurement, Total Eclipse II ne se différencie pas du premier épisode. Heureusement en fouillant fébrilement la boite et en utilisant la disquette jointe, on trouve effectivement deux programmes. Tout d'abord, il faut savoir que ces derniers sont totalements indépendants : il n'est pas besoin d'avoir résolu la première aventure pour se risquer dans les labyrinthes de la seconde partie.

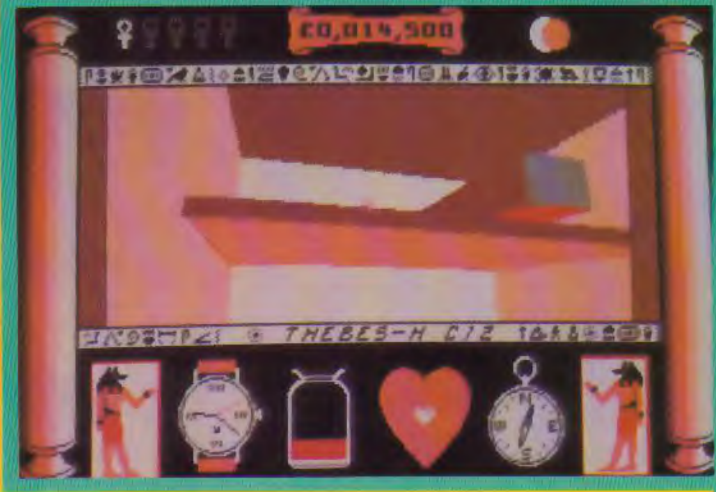
Vous êtes toujours un archéologue envoyé en mission près des pyramides afin de découvrir les secrets antiques des constructions égyptiennes. Vous avez résolu le problème de l'éclipse (voir Total Eclipse) donc vous sirotez un verre d'eau avec des glaçons, en attendant que le phénomène astronomique suive son cours. C'est alors qu'un indigène vous apprend une bonne nouvelle : vous allez devoir retourner au charbon. En effet, une ancienne malédiction prédit de grandes catastrophes si le Grand Sphinx n'est pas reconstruit avant l'éclipse fatale. Il ne vous reste plus qu'une heure pour retrouver tous les morceaux de la gigantesque statue éparpillés dans les méandres de la pyramide.

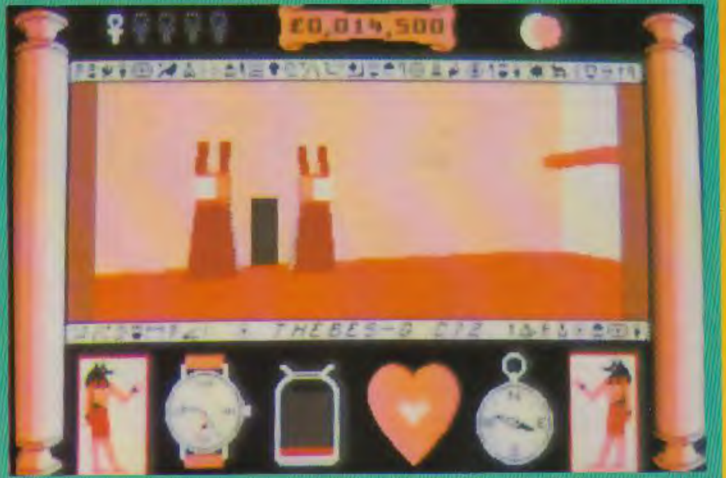
Armé d'une montre, d'une gourde à moitié pleine et d'une boussole, vous pénétrez dans la première pyramide. Une fois dans le vestibule, vous remarquez un coffre plein d'or. Bien qu'éminent archéologue, vous n'en êtes pas moins homme, vous vous précipitez donc sur le trésor













afin de remplir vos poches. Un grand porche attire ensuite votre regard, vous vous dirigez d'un pas alerte vers cette entrée. L'autre pièce est le lieu où le Sphinx sera reconstitué grâce à vos bons soins. Pour l'instant, vous êtes sur une petite terrasse qui vous permet de surplomber la salle.

La seule issue de ce niveau est une porte fermée par une barrière. Votre expérience vous permet de trouver une solution. Il faut récupérer une croix Ankh, seule capable de briser l'obstacle. Justement vous en apercevez une un peu plus bas. Malheureusement il n'y a pas d'accès apparent. Il faut donc sortir de cette pièce, prendre la première porte de gauche, descendre les marches, en profiter pour remplir sa gourde au passage.

La seule porte libre vous tend les bras : il suffit d'entrer pour se retrouver au niveau inférieur de la pièce de reconstruction. Là, il est possible de récupérer la croix Ankh puis il faut refaire tout le chemin en sens inverse jusqu'à la porte barrée qui va s'ouvrir sur une autre pièce. C'est le moment d'emprunter la bouche de la statue pour accéder à la salle suivante contenant une autre croix. N'oubliez pas de ramasser le gros bloc près de la statue : il s'agit d'un morceau du Sphinx.

Vous pouvez le constater, la philosophie reste la même : il faut toujours regarder où l'on pose les pieds, ne pas hésiter à utiliser son revolver pour découvrir certains passages. On peut aussi renverser des murs ou les traverser. D'autres éléments viennent s'ajouter comme des passages secrets, des téléporteurs et même des mirages (a l'intérieur comme à l'extérieur)

Edité par : Incentive Software
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

Le Freescape donne toujours de bons résultats, le scénario et la complexité sont de bonne facture. Que demander de plus à un jeu ? Peut-être une nouvelle boîte plutôt qu'un simple auto-collant pour désigner l'édition spéciale comprenant Total Eclipse I et II.

NOTE 15/20




AMSTAR
CPC

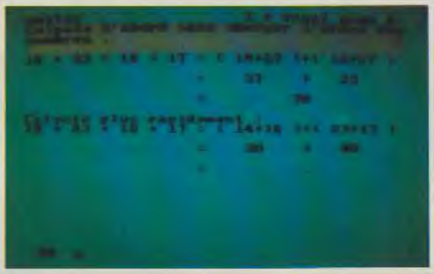


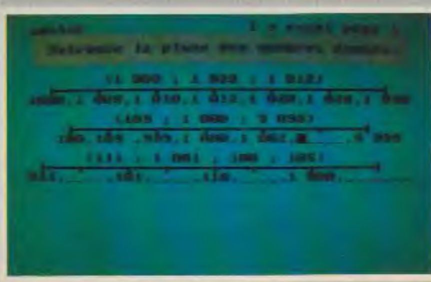
REUSSIR MATHEMATIQUES CM



Pour commencer, nous vous rappelons le principe de travail qui peut être appliqué avec la série de logiciels «Réussir» car il s'agit d'un concept que nous ne retrouvons qu'avec Logiciel 44. En effet, ce logiciel peut aussi bien être utilisé en milieu scolaire qu'en travail personnel ; dans les deux cas, la progression de chaque élève est totalement individualisée puisque 14 noms peuvent s'inscrire sur une disquette et pour chacun d'eux, vous avez accès à des tableaux donnant le travail et les progrès effectués par chaque enfant. De plus, il peut être stimulant pour un jeune de faire une nuance entre un exercice compris, assimilé ou acquis ce qui est possible avec Réussir car il est tenu compte du pourcentage d'erreurs commises ainsi que du temps passé pour répondre à un exercice.
Voyons maintenant le contenu de Mathématiques CM. Les deux faces réunies vous proposent très exactement 54 exercices abordant tous les thèmes suivants. Il est évident que les quatre opérations sont accessibles par des exercices types mais il existe également plusieurs exercices relatifs au calcul mental. Par ailleurs sont introduites les notions de précédent - suivant, de décomposition, de placement d'un nombre, de comparaison ou d'encadrement de décimaux, de transformation de nombre en chiffre et inversement. Côté géométrie, il faut souligner la présence d'exercices sur les aires, les volumes et les capacités et, pour terminer, l'étude des mesures, des masses ou de la monnaie. Enfin, bien sûr, en plus de ses tableaux de progression, l'élève peut tester ses capacités au travers d'exercices de révision.
Comme vous pouvez le constater, le programme proposé est très complet et se révèle être un précieux outil de travail à condition, bien sûr, de s'astreindre à un travail régulier avec ce logiciel.







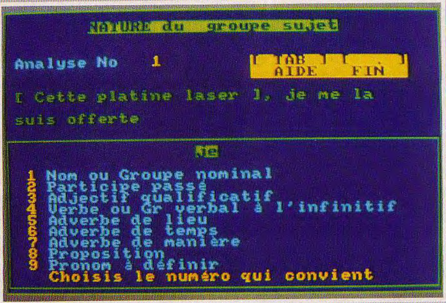
***Edité par :** LOGICIEL 44*
***Prix indicatif :** Non communiqué*

Notre avis :

Tous les logiciels de la collection «Réussir» étant construits sous le même schéma, notre appréciation reste toujours la même face à la présentation qui, il est vrai, est un peu austère. Mais l'intérêt du contenu doit être suffisamment motivant pour un élève décidé à travailler.

NOTE 13/20





GRAMMAIRE 65

Voici encore un nouveau logiciel sur un sujet qui est souvent traité dans le domaine des éducatifs mais il est tellement important d'acquérir une bonne connaissance de la grammaire qu'il nous a semblé nécessaire de vous le faire découvrir.
Grammaire 65 est composé de deux grandes parties abordant respectivement l'analyse fonctionnelle des phrases simples ou complexes d'une part, et la nature de groupes de mots d'autre part accessible pour des élèves du CM2 à la 5ème.

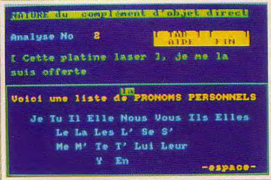
De plus, pour chaque exercice qui sera sélectionné, deux niveaux différents sont accessibles permettant à l'élève d'être aidé dans son étude ou non. L'analyse fonctionnelle porte sur trois grands thèmes qui sont le groupe verbal, les compléments circonstanciels et les compléments essentiels ; quant à la nature de groupes de mots, elle permet d'aborder le nom ou le groupe nominal, le participe passé, l'adjectif qualificatif ou le groupe verbal à l'infinitif.
Sur les trois choix proposés dans le menu principal, l'étude de fonctions permet de traiter une seule fonction grammaticale parmi neuf comme le groupe sujet ou le complément d'objet direct, ou de travailler sur toutes les fonctions à la fois. Le second choix permet d'effectuer des révisions sur les fonctions et le dernier aborde la nature de groupes fonctionnels en se subdivisant en deux parties : la nature d'un groupe fonctionnel ou la nature des groupes d'une phrase. Pour chaque exercice, l'élève donne sa réponse en choisissant une proposition parmi toutes celles qui sont à l'écran.
Si la réponse est mauvaise, une explication s'affiche à l'écran et l'élève a droit à une deuxième tentative.
Par ailleurs, il peut en permanence faire appel à une fonction d'aide ou quitter l'exercice en cours.
Enfin, les exercices proposés sont très nombreux ce qui fait que l'élève ne sera pas facilement au bout de ce logiciel.

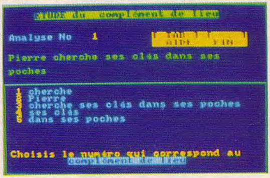
Edité par : Micro C
Prix indicatif : DK, 200F

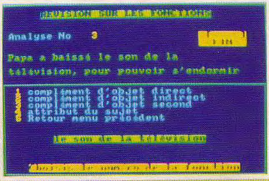
Notre avis :

D'utilisation très simple, Grammaire 65 a de plus l'avantage d'avoir une présentation un peu plus gaie que celle à laquelle Micro C nous avait habitués auparavant, alors nous vous conseillons fortement de le découvrir.

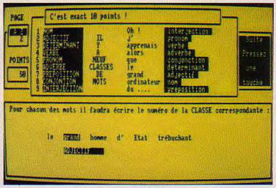
NOTE 14/20







ORTHOGUS





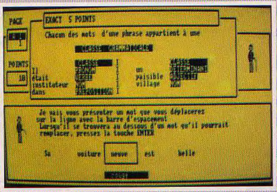
Il faut reconnaître que ce mois-ci, les élèves de CM2, 6ème et 5ème sont particulièrement «choyés» en ce qui concerne l'étude de la grammaire et de l'orthographe.

En effet, Orthogus aborde lui aussi ce thème mais avec, en plus, une histoire en trame qui peut, éventuellement, motiver l'enfant pour continuer les exercices afin de connaître la suite des captivantes aventures d'Orthogus. Pour que vous sachiez de quoi il s'agit, voici toute l'histoire qui a mené Orthogus là où il en est aujourd'hui.

Paisible instituteur dans un petit village du Massif Central, il reçoit un jour un avis de mutation émanant du Grand Ordinateur Central.

Celui-ci lui annonce qu'il sera désormais Commissaire de Police !

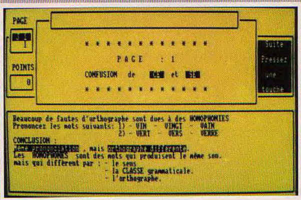
Orthogus croit d'abord à une farce ou à une erreur mais il n'en n'est rien et il prend donc ses

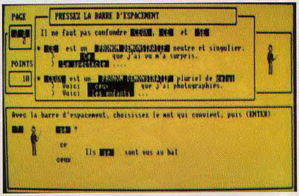


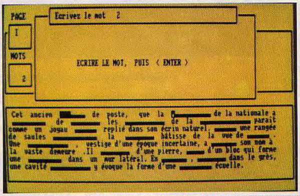
nouvelles fonctions. C'est installé dans son fauteuil de commissaire qu'il va nous dispenser ses cours d'orthographe et de grammaire tout en ménageant quelques poses pour nous tenir au courant de ses enquêtes et, notamment, du dossier «Confidentiel Commissaire» laissé par son prédécesseur et qui semble être lié à un certain Etienne Malavic, propriétaire de nombreux restaurants dans la région...

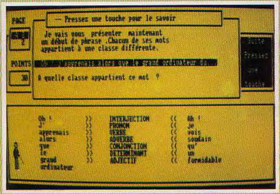
Seulement, pour connaître la suite, il va falloir se révéler studieux et étudier les cours qui se présentent de la manière suivante.
Orthogus regroupe deux disquettes, chacune contenant 6 cours. Ainsi, vous pouvez étudier sur la première disquette *les classes de mots, les adjectifs, les participes passés* (en deux parties), *les noms* et *l'accord sujet/verbe*.
Dans la seconde disquette, les différents cours abordent *le participe présent et adjectif verbal, la confusion entre le participe, le verbe conjugué et l'infinitif, le tout et le même*, et trois cours sur les différentes *confusions grammaticales*. Il faut noter que l'élève peut à tout instant sélectionner le cours qu'il désire travailler et qu'un tableau des scores est à sa disposition afin qu'il puisse comparer ses résultats d'un cours à l'autre. La première partie du cours est constituée d'une explication des différentes règles enchaînant ensuite sur des exercices.
Lorsque cette phase est terminée, l'élève est ensuite confronté à une dictée qu'il peut entendre à partir d'une bande audio ou dictée par une tierce personne car toutes les dictées sont écrites dans le manuel d'accompagnement.

Enfin, lorsqu'un cours est terminé, vous avez alors le droit de connaître la suite de l'enquête menée par le professeur Orthogus.









Edité par :
V.T.A.
Prix indicatif :
Non commmuniqué

Notre avis :

Ce logiciel en deux «tomes» a l'originalité d'allier une histoire avec le travail un peu rébarbatif que constitue l'étude de l'orthographe. Si les écrans constamment sur fond jaune sont un peu lassants, il faut quand même souligner que leur présentation est claire et permet à l'élève de travailler correctement.

NOTE 14/20

GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE



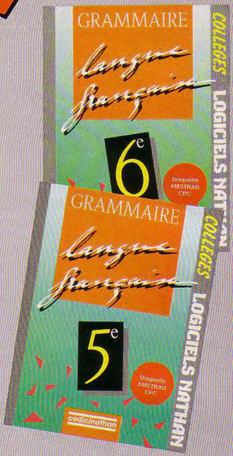
Grammaire Langue Française 6ème

Groupe du Nom/Les déterminants du Nom/Les pronoms personnels/Les pronoms relatifs (1)/Les pronoms relatifs (2)/Les homophones lexicaux/Editeur homophones lexicaux



Grammaire Langue Française 5ème

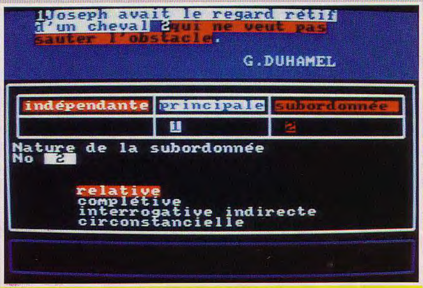
Types de phrases (1)/Types de phrases (2)/Subordonnées relatives (1)/Subordonnées relatives (2)/Compléments circonstanciels/Paronymes/Editeur paronymes



Il est rare que nous vous présentions une collection complète en une seule fois mais, étant donné que Grammaire Langue Française couvre tout le programme du premier cycle en grammaire, nous avons pensé que vous seriez intéressé par une découverte globale de ces quatre logiciels.

Avant que vous ne preniez connaissance dans les encarts ci-contre du programme abordé dans chacun des logiciels, voyons leur mode d'utilisation. Après avoir choisi l'activité souhaitée à partir du menu principal, vous êtes invité à choisir le fichier sur lequel vous voulez travailler ; ceci étant fait, il vous faut encore sélectionner le type d'exercice désiré avant de pouvoir commencer à travailler. Ainsi, par exemple, si vous prenez comme option du menu principal le Groupe du Nom dans Grammaire Langue Française 6ème, vous disposez de 6 fichiers de travail et de deux types d'exercices : les expansions où vous complétez une phrase par le groupe de nom qui vous est demandé ou les identifications où vous devez déterminer la catégorie à laquelle appartient le groupe de nom cité. Lorsque l'exercice est terminé, s'inscrit alors à l'écran votre





Grammaire Langue Française 4ème

Voix active, voix passive/Formes pronominale et impersonnelle/Attribut et complément/Sujet et complément/Accord adjectif, participe/Accord verbe, sujet

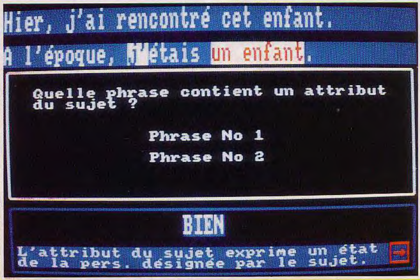
pourcentage de réussite ainsi que le nombre de bonnes réponses que vous avez données. Ensuite, avant de continuer le même type d'exercice, ou de passer à un autre, vous pouvez encore obtenir à l'écran une correction de tout l'exercice. Enfin, chaque logiciel sera utilisable indéfiniment grâce à un programme éditeur, qui vous permet d'entrer vos propres séries de mots, de phrases ou de textes ce qui représente une ouverture très intéressante du logiciel.

Edité par : CEDIC NATHAN
Prix indicatif : DK, 210F

Notre avis :

Cette collection propose un bon outil de travail bien que la présentation des différents exercices reste classique. Par contre, il faut signaler l'effort réalisé pour rendre le logiciel attractif visuellement grâce aux choix des couleurs.

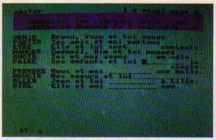
NOTE 14/20



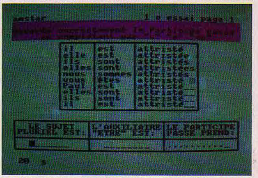
Grammaire Langue Française 3ème

Subordonnée de cause et de conséquence/Subordonnée de but, d'opposition et de temps/Analyse logique/Style direct, indirect/Participe passé et auxiliaire/Participe passé des verbes pronominaux

REUSSIR CONJUGAISON







Avec ce logiciel, il n'y a pas d'indication précise de classe concernée ; en effet, suivant le niveau de l'élève et les modes de conjugaison étudiés, un certain nombre d'exercices peuvent être traités, d'ailleurs ne doit-on pas reconnaître humblement que certains exercices ne seraient pas superflus pour tous ceux qui ne sont plus sur les bancs de l'école depuis longtemps ?

Je suppose que, comme moi, vous êtes peu nombreux à employer couramment certains modes !

Voici un aperçu du contenu de ce logiciel et des possibilités qui sont offertes à toute personne travaillant avec.

Tous les principaux modes de conjugaison sont accessibles au travers de plusieurs exercices et, systématiquement, d'une révision générale.

C'est ainsi que vous pouvez tester votre connaissance du présent, du futur, du passé composé, de l'imparfait, de l'impératif présent, du passé simple, du plus-que-parfait, de l'impératif, du subjonctif ou du conditionnel.

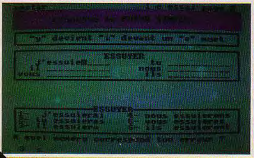
Mais il y a également des paragraphes particuliers pour l'étude plus précise de certains verbes comme aller, faire, prendre, venir, dire, les verbes finissant en ier ou uer, en cer ou ger et, enfin, en eler ou eter sans oublier l'accord du participe passé avec l'auxiliaire être.

Il existe plusieurs types d'exercices : soit il faut conjuguer de façon classique un verbe donné, soit il faut compléter un texte dans le mode demandé avec les verbes donnés, soit il faut compléter un tableau ou encore faire une relation entre un groupe sujet et le pronom personnel qui s'y rapporte.

Cette grande variété d'exercices a l'avantage d'éviter un côté répétitif et, il faut le dire, rébarbatif que pourrait présenter la conjugaison.

Ce sont, au total, 48 exercices que l'élève pourra travailler et retravailler jusqu'à l'obtention en marge du tant attendu «assimilé»...



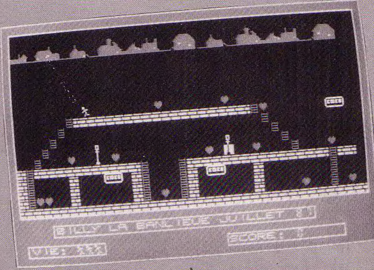


Notre avis :

Semblable aux autres logiciels de la collection, Réussir conjugaison doit constituer un outil de travail efficace pour qui veut manier la langue française sans erreur d'utilisation de mode de conjugaison suivant la syntaxe de la phrase et son contexte.

NOTE 13/20

Edité par :
LOGICIEL 44
Prix indicatif :
Non communiqué



BILLY LA BANLIEUE 2

(14ème du concours Amstar)

Vincent BOUVELLE

Comme son nom l'indique, l'auteur de ce programme s'est inspiré du célèbre Billy La Banlieue ; cette fois, Billy doit ramasser les coeurs qui jonchent le sol des sept tableaux qui sont à parcourir pour sauver la belle Cathy qui est prisonnière. Mais, attention ! Les choses ne vont pas être des plus simples car l'affreux Oscar la Zouquette veille pour l'éliminer !!!
Le programme se compose de deux listings en Basic. Il vous suffit de sauvegarder le premier sous le nom de BILLY2 et le second sous celui de BILLY21. Cette opération étant réalisée, il ne vous reste plus qu'à lancer le programme par un : RUN "BILLY2.



1

```
1 KEY 139."mode 2:pen 13:paper 0:bo >YE
rder 0:ink 1,24:ink 0,0:list"
10 MODE 1:CLS                        >MD
20 PEN 1:LOCATE 13,2:PRINT"Vincent   >TV
BOUVELLE"
30 LOCATE 20,4:PEN 2:PRINT"&"        >XK
40 LOCATE 16,6:PEN 3:PRINT"..AMSTAR >GD
.."
50 LOCATE 16,8:PEN 6:PRINT"PRESENTE >HZ
NT"
70 LOCATE 10,14:PEN 3:PRINT"BILLY L >YG
A BANLIEUE No 2"
80 PLOT 140,175:DRAW 497,175:DRAW 4 >MG
97,195:DRAW 140,195:DRAW 140,175
90 PLOT 130,165:DRAW 510,165:DRAW 5 >MD
10,205:DRAW 130,205:DRAW 130,165

100 PLOT 130,165:DRAW 140,175:PLOT  >UZ
510,165:DRAW 497,175:PLOT 510,205:D
RAW 497,195:PLOT 130,205:DRAW 140,1
95:PLOT 130,165:DRAW 140,175
120 PLOT 180,270:DRAW 450,270:DRAW  >NV
450,387:DRAW 180,387:DRAW 180,270
130 PLOT 170,260:DRAW 460,260:DRAW  >NP
460,395:DRAW 170,395:DRAW 170,260
140 PLOT 170,260:DRAW 180,270:PLOT  >UR
460,260:DRAW 450,270:PLOT 460,395:D
RAW 450,387:PLOT 170,395:DRAW 180,3
87:PLOT 170,260:DRAW 180,270
150 LOCATE 15,18:PEN 1:PRINT"Patien >MB
ce..."
160 PLOT 220,110:DRAW 400,110:DRAW  >MC
400,130:DRAW 220,130:DRAW 220,110
170 PLOT 210,100:DRAW 410,100:DRAW  >MB
410,140:DRAW 210,140:DRAW 210,100
180 PLOT 210,100:DRAW 220,110:PLOT  >RG
410,100:DRAW 400,110:PLOT 410,140:D
RAW 400,130:PLOT 210,140:DRAW 220,1
30:PLOT 210,100:DRAW 220,110
190 LOCATE 14,25:PEN 2:PRINT"CHARGE >PU
MENT....."
200 RUN"!billv21                    >NG
```

2

```
10 ga=8:dr=1:ha=0:ba=2:qu=47        >XY
20 PEN 13:PAPER 0:BORDER 0:INK 0,0: >JV
INK 1,24
30 KEY 139,"mode 2:pen 13:paper 0:b >CJ
order 0:ink 0,0:ink 1,24:symbol aft
er 32:list"
40 REM  ::::::::::::::::::::        >VH
60 REM  :                  :        >EB
70 REM  : VINCENT BOUVELLE :        >WY
80 REM  :                  :        >ED
90 REM  :    presente      :        >NN
100 REM  :                  :       >KC
110 REM  : FONZIE LA BANANE :       >VB
120 REM :                  :        >KC
130 REM : AMSTRAD CPC(s)   :        >TP
140 REM :                  :        >KE
150 REM :   JUILLET 1987   :        >RM
160 REM :                  :        >KG
170 REM :                  :        >KH
190 REM :                  :        >KK
200 REM ::::::::::::::::::::        >WF
210 MODE 1:GOSUB 3510               >PL
220 SYMBOL AFTER 32                 >NB
```

```
221 SYMBOL 251,6,6,60,15,20,98,2,0: >QT
SYMBOL 252,96,96,60,240,40,70,128,0
222 bg3$=CHR$(252):bd3$=CHR$(251):m >JJ
g3$=CHR$(252):md3$=CHR$(251)
230 SYMBOL 48,24,36,36,0,36,36,24,0 >VV
:SYMBOL 49,0,4,4,0,4,4,0,0:SYMBOL 5
0,24,4,4,24,32,32,24,0:SYMBOL 51,24
,4,4,24,4,4,24,0:SYMBOL 52,0,36,36,
24,4,4,0,0:SYMBOL 53,24,32,32,24,4,
4,24,0:SYMBOL 54,24,32,32,24,36,36,
24,0:SYMBOL 55,24,4,4,0,4,4,0,0
240 SYMBOL 56,24,36,36,24,36,36,24, >MF
0:SYMBOL 57,24,36,36,24,4,4,24,0
250 SYMBOL 137,0,251,0,239,239,0,25 >YR
1,251:mur$=CHR$(137)
260 SYMBOL 138,0,0,0,0,0,0,239,239: >RJ
sol$=CHR$(138)
270 SYMBOL 139,66,126,66,126,66,126 >EZ
,66,126:ec$=CHR$(139):SYMBOL 155,66
,126,66,126,66,126,239,239:es$=CHR$
(155)
280 SYMBOL 140,108,254,254,254,124, >AP
56,16,0:co$=CHR$(140):'SYMBOL 140,0
,36,126,255,255,126,60,24:co$=CHR$(
140)
290 SYMBOL 141,4,12,28,60,126,254,2 >EZ
55,255:SYMBOL 142,126,60,24,255,255
,255,255,66:plt$=CHR$(141)+"  "+CHR
$(142)
300 SYMBOL 143,127,128,183,165,183, >WU
128,128,127:SYMBOL 144,254,1,109,77
,109,1,1,254:af$=CHR$(143)+CHR$(144
)
310 SYMBOL 145,56,40,40,56,16,56,16 >QD
,16:SYMBOL 146,16,16,16,16,16,16,56
,56:lap$=CHR$(145)+"  "+CHR$(146)
320 SYMBOL 65,0,124,130,254,130,130 >DY
:SYMBOL 66,0,252,130,252,130,252:SY
MBOL 67,0,126,128,128,128,126:SYMBO
L 68,0,252,130,130,130,252:SYMBOL 6
9,0,254,128,248,128,254:SYMBOL 70,0
,254,128,248,128,128:SYMBOL 71,0,12
6,128,142,130,126
330 SYMBOL 72,0,130,130,254,130,130 >KB
:SYMBOL 73,0,8,8,8,8,8:SYMBOL 74,0,
2,2,130,130,124:SYMBOL 75,0,142,144
,224,144,142:SYMBOL 76,0,128,128,12
8,128,254:SYMBOL 77,0,198,170,146,1
30,130:SYMBOL 78,0,194,162,146,138,
134:SYMBOL 79,0,124,130,130,130,124
340 SYMBOL 80,0,252,130,252,128,128 >XE
:SYMBOL 81,0,124,130,154,134,124:SY
MBOL 82,0,252,130,252,152,134:SYMBO
L 83,0,126,128,124,2,252:SYMBOL 84,
0,254,16,16,16,16:SYMBOL 85,0,130,1
30,130,130,124:SYMBOL 86,0,130,130,
68,40,16:SYMBOL 87,0,130,130,146,84
,108
350 SYMBOL 88,0,198,40,16,40,198:SY >UY
MBOL 89,0,134,72,48,32,192:SYMBOL 9
0,0,254,8,16,32,254
360 SYMBOL 147,244,244,104,104,104, >FA
104,104,104:tui$=CHR$(147)
370 SYMBOL 148,6,6,60,12,18,16,104, >ZE
8:bd1$=CHR$(148):SYMBOL 149,6,6,24,
46,16,24,36,36:bd2$=CHR$(149):SYMBO
L 150,96,96,28,48,72,8,22,16:bg1$=C
HR$(150):SYMBOL 151,96,96,24,116,8,
24,36,36:bg2$=CHR$(151):SYMBOL 152,
153,90,60,24,24,36,36,36:bt$=CHR$(1
52)
380 md1$=CHR$(148):md2$=CHR$(149):m >KB
g1$=CHR$(150):mg2$=CHR$(151):mt$=CH
R$(152):n$=CHR$(22)+CHR$(0)'encre n
ormale
390 t$=CHR$(22)+CHR$(1)'encre trans >QJ
parente
400 SYMBOL 200,0,0,0,0,0,0,0,63:SYM >DQ
BOL 201,0,0,0,0,12,12,12,252:SYMBOL
 202,0,0,0,0,0,12,12,12:SYMBOL 203,
0,0,0,0,0,0,0,15:SYMBOL 204,16,16,6
0,126,60,61,60,252:SYMBOL 205,0,0,0
,0,0,192,224,240:SYMBOL 206,0,0,0,0
,0,0,32,160:SYMBOL 207,0,0,0,0,12,1
2,12,12
410 SYMBOL 208,0,0,0,0,0,28,28,28:S >ZJ
YMBOL 209,0,0,0,0,1,3,7,15:SYMBOL 2
10,0,0,0,255,255,255,255,255:SYMBOL
 211,0,0,0,192,224,240,248,252
420 vil1$="    "+CHR$(200)+CHR$(201) >LM
+"  "+CHR$(202)+"  "+CHR$(203)+CHR$
(204)+CHR$(205)+" "+CHR$(206)+CHR$(
207)+CHR$(208)+" "+CHR$(209)+CHR$(2
10)+CHR$(211)
430 SYMBOL 212,0,0,0,0,255,255,255, >KJ
255:SYMBOL 213,196,206,223,255,255,
253,255,255:SYMBOL 214,0,0,0,129,0,
0,0,255:SYMBOL 215,127,127,255,255,
255,223,255,255:SYMBOL 216,254,255,
255,231,255,255,255,255:SYMBOL 217,
0,0,252,254,254,254,254,255
440 SYMBOL 218,0,0,0,0,0,0,0,255:SY >KV
MBOL 219,30,63,127,255,255,255,255,
255:SYMBOL 221,0,0,0,0,0,128,192,12
7:SYMBOL 222,31,63,127,63,63,63,63,
255:SYMBOL 223,255,255,255,255,255,
255,255,255:SYMBOL 224,240,248,252,
255,254,239,255,255
450 SYMBOL 225,1,3,7,15,31,255,255, >UD
255:SYMBOL 226,224,224,240,238,253,
255,255,255:SYMBOL 227,127,255,255,
255,255,255,255,255:SYMBOL 228,252,
252,252,252,236,254,255,255:SYMBOL
229,0,0,0,0,0,0,0,255:SYMBOL 230,31
,15,15,15,15,63,95,207
460 SYMBOL 231,255,255,63,255,255,2 >JL
55,255,255:SYMBOL 232,254,254,254,2
54,158,254,254,254:SYMBOL 220,0,0,2
52,254,254,255,250,254
461 SYMBOL 240,24,24,60,91,88,36,36 >YN
,36:SYMBOL 241,26,26,62,88,88,36,36
,36:SYMBOL 242,24,28,58,92,88,36,36
,36:SYMBOL 243,24,28,58,92,88,36,36
,36:SYMBOL 244,48,52,26,252,24,36,3
6,36:SYMBOL 245,0,6,14,24,20,24,12,
60:SYMBOL 246,194,98,28,56,88,164,3
6,36
462 SYMBOL 248,24,24,62,89,56,20,20 >PN
,44:SYMBOL 249,0,0,0,0,0,0,139,255
465 SYMBOL 255,0,0,24,4,31,63,84,16 >CJ
6
470 vil2$=CHR$(212)+CHR$(213)+CHR$( >NH
214)+CHR$(215)+CHR$(216)+CHR$(217)+
CHR$(218)+CHR$(219)+CHR$(220)+CHR$(
221)+CHR$(222)+CHR$(223)+CHR$(224)+
CHR$(225)+CHR$(226)+CHR$(227)+CHR$(
228)+CHR$(229)+CHR$(230)+CHR$(231)+
CHR$(232)
480 MODE 1:INK 3,9'GOSUB 10000      >LJ

490 WINDOW#1,2,39,2,4:PAPER#1,0:PEN >GA
#1,7:CLS#1:LOCATE #1,1,2:PRINT#1,vi
l1$;"  "+CHR$(202)+"  "+CHR$(203)+CH
R$(204)+CHR$(205)+" "+CHR$(206)+CHR
$(207)+CHR$(208)+" "+CHR$(209)+CHR$
(210)+CHR$(211)
500 LOCATE#1,1,3:PRINT#1,CHR$(212)+ >AF
CHR$(213)+CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(
216)+CHR$(217)+CHR$(218)+CHR$(219)+
CHR$(220)+CHR$(221)+CHR$(222)+CHR$(
223)+CHR$(224)+CHR$(225)+CHR$(226)+
CHR$(227)+CHR$(228)+CHR$(229)+CHR$(
230)+CHR$(231)+CHR$(232)+CHR$(218)+
CHR$(219)
510 LOCATE #1,24,3:PRINT#1,CHR$(220 >ZQ
)+CHR$(221)+CHR$(222)+CHR$(223)+CHR
$(224)+CHR$(225)+CHR$(226)+CHR$(227
)+CHR$(228)+CHR$(229)+CHR$(230)+CHR
$(231)+CHR$(232)
511 PLOT 45,340:PLOT 68,340:PLOT 86 >JD
,345:PLOT 88,345:PLOT 154,338
512 PLOT 214,340:PLOT 246,344:PLOT  >YL
252,342:PLOT 278,342
513 PLOT 320,346:PLOT 322,346:PLOT  >YH
338,342:PLOT 340,342
514 PLOT 394,338:PLOT 454,340:PLOT  >WM
492,342:PLOT 486,344:PLOT 518,342:P
LOT 560,346:PLOT 562,346:PLOT 578,3
```

```
42:PLOT 580,342
520 WINDOW #2,1,40,21,25:PAPER#2,11 >UE
:PEN #2,13:CLS#2
530 FOR i=1 TO 20:LOCATE 1,i:PAPER  >EE
11:PRINT " ":LOCATE 40,i:PRINT" ":N
EXT:FOR i=1 TO 40:LOCATE i,1:PAPER
11:PRINT" ";:NEXT i
540 WINDOW#3,2,39,6,20:PAPER#3,0:PE >RV
N#3,13:CLS#3
550 vie=3:LOCATE#2,6,2:PRINT#2,"BIL >NX
LY LA BANLIEUE JUILLET 87":LOCATE#2
,3,4:PRINT#2,"VIE: ";STRING$(vie,bg
1$):LOCATE#2,25,4:PRINT#2,"SCORE:";
score
560 niv=0:sc=0:DIM obs(40,25)       >XT
570 PLOT 25,14,13:DRAW 165,14:DRAW  >GB
165,33:DRAW 25,33:DRAW 25,14
580 PLOT 380,14:DRAW 580,14:DRAW 58 >GA
0,33:DRAW 380,33:DRAW 380,14
590 PLOT 75,46:DRAW 530,46:DRAW 530 >DR
,64:DRAW 75,64:DRAW 75,46
600 PLOT 15,79:DRAW 625,79:DRAW 625 >FT
,382:DRAW 15,382:DRAW 15,79
610 PLOT 0,0:DRAW 639,0:DRAW 639,39 >ZP
9:DRAW 0,399:DRAW 0,0
620 REM ::::::::::::::::::::::      >YG
630 REM : DESSIN DES TABLEAUX :     >YG
640 REM ::::::::::::::::::::::      >ZA
650 CLS#3:PRINT n$:FOR s=3 TO 20:FO >DC
R t=2 TO 39:obs(t,s)=0:NEXT:NEXT:ni
v=niv+1:p=0:d=0:pa=0:PAPER#3,0:LOCA
TE #3,15,8:PRINT#3,"LEVEL ";niv:FOR
 i=1 TO 1000:NEXT:CLS#3:IF niv>7 TH
EN GOTO 4060:ELSE PAPER 0
660 vie=vie+1:IF vie>=4 THEN vie=3  >CL
670 IF niv<>1 THEN sc=sc+20         >VB
680 ON niv GOSUB 880,1060,1240,1420 >RJ
,1600,1780,1960
690 FOR s=6 TO 20:READ a$:FOR t=2 T >DV
O 39
700 b$=MID$(a$,t,1):a=VAL(b$)       >WE
710 IF a=1 THEN obs(t,s)=1:car$=mur >KQ
$:PEN 5
720 IF a=2 THEN obs(t,s)=2:car$=ec$ >HX
:PEN 3
730 IF a=3 THEN obs(t,s)=3:car$=CHR >PG
$(141):PEN 9
740 IF a=4 THEN obs(t,s)=3:car$=CHR >PK
$(142):PEN 9
750 IF a=5 THEN obs(t,s)=11:car$=co >JC
$:PEN 3
760 IF a=6 THEN obs(t,s)=6:car$=CHR >PM
$(145):PEN 1
770 IF a=7 THEN obs(t,s)=6:car$=CHR >PQ
$(146):PEN 1
780 IF a=8 THEN obs(t,s)=8:car$=CHR >PX
$(143):PEN 6
790 IF a=9 THEN obs(t,s)=8:car$=CHR >PA
$(144):PEN 6
800 IF a=0 THEN obs(t,s)=0:car$=CHR >NU
$(32):PEN 0
810 ELSE GOTO 830                   >LY
820 PAPER 0:LOCATE t,s:PRINT t$;car >FC
$;
830 NEXT:NEXT                       >BJ
840 READ d:GOTO 2170                >NT
850 REM ::::::::::::::::::::::      >YQ
860 REM : DATAS DES TABLEAUX :      >XU
870 REM ::::::::::::::::::::::      >YT
880 RESTORE 890:SYMBOL 137,0,251,0, >MX
239,239,0,251,251:SYMBOL 155,66,126
,66,126,66,126,239,239:RETURN
890 DATA 00000000000000000000000000 >LP
000000000000
900 DATA 00000000000000000000000000 >LF
000000000000
910 DATA 00000000000000000000000000 >LG
000000000000
920 DATA 00000000000000000000000000 >LH
000000000000
930 DATA 00000000000000000500000050 >LV
000000000000
940 DATA 00000021111111111111111111 >MA
125000000890
950 DATA 00000020000000000000000000 >LQ
002000000000
960 DATA 00000200000000000000000000 >LR
000200000000
970 DATA 00002000006000000000000060 >LF
000020000000
980 DATA 00020005007050000000005070 >MC
050002000500
990 DATA 11211111111111112000211111 >MZ
111111111211
1000 DATA 1120000100089012000210890 >NJ
0010000000200
1010 DATA 1120000100000012000210000 >MG
0010000000200
1020 DATA 1125500100000012050210000 >NB
0010000500205
1030 DATA 1111111111111111111111111 >NB
1111111111111
1040 DATA 13                        >VC
1050 DATA 10,10,31,15               >NB
1060 RESTORE 1070:SYMBOL 137,255,25 >AZ
5,119,0,0,0,0,0:SYMBOL 139,0,126,0,
126,0,126,0,126:RETURN
1070 DATA 0000000000000000000000000 >MY
0000000000000
1080 DATA 0000000000000000000000000 >MZ
0000000000000
1090 DATA 0000000000000000000000000 >MA
0000000000000
1100 DATA 0000000000000000000000000 >MR
0000000000000
1110 DATA 0006000000600000000060000 >MA
0006000000060
1120 DATA 0007000050057000500070000 >NV
0007000005070
1130 DATA 1111211111111111121111111 >NF
1121111111111
1140 DATA 0000200089000000200008900 >NZ
0020008900000
1150 DATA 0000200000000000200000000 >MD
0020000000000
1160 DATA 0500200500500000200000500 >ND
0020005000500
1170 DATA 1111211111111111121111111 >NK
1121111111111
1180 DATA 0000200089000000200008900 >ND
0020000089000
1190 DATA 0000200000030000200000000 >MF
0020003000000
1200 DATA 0500200550040500200050050 >NT
0020054050000
1210 DATA 1111111111111111111111111 >NB
1111111111111
1220 DATA 18                        >VH
1230 DATA 2,11,36,19                >MX
1240 RESTORE 1250:SYMBOL 137,0,126, >RW
66,66,66,66,126,0:SYMBOL 139,131,19
3,131,193,131,193,131,193:RETURN
1250 DATA 0000000000000000000000000 >MY
0000000000000
1260 DATA 0006000000000000000000000 >MF
0000000000000
1270 DATA 0057000000000000500000000 >MU
0000000000000
1280 DATA 1111111111111111211110000 >MA
0000000000000
1290 DATA 0000000000000000200000000 >ME
0000000000000
1300 DATA 0000000000000000200000000 >MW
0000000000000
1310 DATA 0000000000000000211111111 >MK
1110000000000
1320 DATA 0000000000000000200000000 >MY
0000000000000
1330 DATA 0000000000000000200000000 >MZ
0000000000000
1340 DATA 0000005000005002000000005 >MX
0000000005000
1350 DATA 1111111111111111211111111 >NH
1111111111111
1360 DATA 0000089000000000200000089 >NE
8989898900000
1370 DATA 0000000000300000200000000 >MN
0000300000030
```

```
1380 DATA 0000500000400002000050000 >NA
0000400500040
1390 DATA 1111111111111111111111111 >NL
111111111111
1400 DATA 9                         >NH
1410 DATA 9,8,37,19                 >MN
1420 RESTORE 1430:SYMBOL 137,0,128, >JJ
181,255,255,0,0,0::SYMBOL 139,66,11
4,66,78,66,114,66,78:RETURN
1430 DATA 0000000000000000000000000 >LC
000000000000
1440 DATA 0000000060000000000060000 >LR
000000000000
1450 DATA 0000500070000050000070000 >MC
005000000000
1460 DATA 1111111111211111121111111 >MQ
111121111111
1470 DATA 0000000000020000020000000 >LN
000020000000
1480 DATA 0000000000020000020050000 >LA
050020000000
1490 DATA 0000000000020000021111111 >MB
111121111111
1500 DATA 0000000000020000020000000 >LG
000020000000
1510 DATA 0000000000020000020000000 >LH
000020000000
1520 DATA 0000000000020000020000000 >LJ
000020000000
1530 DATA 0000000000020000020000000 >LK
000020000000
1540 DATA 0000000000020000020000000 >LL
000020000000
1550 DATA 6000006000020000020000060 >ML
000020060006
1560 DATA 7005007050020000020005070 >MV
500020070057
1570 DATA 1111111111111111111111111 >MP
111111111111
1580 DATA 10                        >VJ
1590 DATA 3,8,35,7                  >LX
1600 RESTORE 1610:SYMBOL 139,24,8,2 >CN
4,16,24,8,24,16:RETURN
1610 DATA 0000000000000000000000000 >LC
000000000000
1620 DATA 0006000000300000000006000 >LY
000000300000
1630 DATA 0507000500040000500007000 >MX
005000400500
1640 DATA 1111111211111111111111121 >MQ
111111121111
1650 DATA 0000000200000000000000020 >LN
000000020000
1660 DATA 0000000200000000000000020 >LP
000000020000
1670 DATA 0000000200000000000000020 >LQ
000000020000
1680 DATA 0000000200000000000000020 >LR
000000020000
1690 DATA 0000000200000000000000020 >LT
000000020000
1700 DATA 0000000200000005000000020 >LV
000000020050
1710 DATA 1111111211111111111111121 >MN
111111121111
1720 DATA 0000000200000000000000020 >LL
000000020000
1730 DATA 0000600200000006000300020 >ME
006000020300
1740 DATA 0050700200500007005400020 >MU
057500020405
1750 DATA 1111111111111111111111111 >MP
111111111111
1760 DATA 13                        >WB
1770 DATA 6,8,23,19                 >MP
1780 RESTORE 1790:SYMBOL 137,0,251, >YY
0,239,0,251:RETURN
1790 DATA 0000000000000000000000000 >LM
000000000000
1800 DATA 0000000000000000000000000 >LD
000000000000
1810 DATA 0000000000000000000000000 >LE
000000000000
1820 DATA 0000030000000000000000000 >LX
000600030030
1830 DATA 0050040005000000000000000 >ME
000700040040
1840 DATA 1111111111111112000000001 >MF
111111111111
1850 DATA 0000000000000002000000001 >LF
000890000000
1860 DATA 0000000000000000200000000 >LM
000000000000
1870 DATA 0050000000000000020050000 >MB
050000500000
1880 DATA 1111111200000001111112111 >MP
111111111211
1890 DATA 0000000020000001000002001 >LY
000000100200
1900 DATA 0000000002000000000002001 >LN
000000100200
1910 DATA 0000000002000000000002001 >LP
000000100200
1920 DATA 0000000005002000500502001 >MD
000000100205
1930 DATA 1111111111111111111111111 >MP
111111111111
1940 DATA 10                        >VJ
1950 DATA 2,10,3,19                 >MA
1960 RESTORE 1970:RETURN            >UT
1970 DATA 0000000000000000000000000 >KT
00000000000
1980 DATA 0000000000000000000000000 >KU
00000000000
1990 DATA 0000000000000000000000000 >KV
00000000000
2000 DATA 0000000000000000000600000 >KP
00600000000
2010 DATA 0000000000000000000700505 >LA
00700000050
2020 DATA 0000000000000002111111111 >KC
11111111111
2030 DATA 0000000000000020000000000 >KH
00000000001
2040 DATA 0000000000000200000006000 >KX
00006000001
2050 DATA 0000000000002000505007005 >LU
05007005001
2060 DATA 1111111111111121111111111 >LQ
11111112111
2070 DATA 0000089000000020000000000 >KG
00000002000
2080 DATA 0000000000000020000000000 >KP
00000002000
2090 DATA 0060000000000020000006000 >LB
06000002000
2100 DATA 0070005000500020005007000 >LT
07000502000
2110 DATA 1111111111111111111111111 >LJ
11111111111
2120 DATA 12                        >VB
2130 DATA 3,19,37,19                >MH
2140 REM ::::::::::::::::::         >VN
2150 REM : INITIALISATION :         >WF
2160 REM ::::::::::::::::::         >VQ
2170 READ x,y,x(1),y(1):LOCATE 37,2 >CD
0:PEN 13:PRINT mur$;mur$;mur$:OBS(3
9,20)=1:obs(38,20)=1:obs(37,20)=1:L
OCATE#2,8,4:PRINT#2,"   ":LOCATE#2,
8,4:FOR i=1 TO vie:PRINT#2,bg1$;:NE
XT
2180 PEN 13:LOCATE x,y:PRINT bg1$:P >PK
EN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT md1$:PE
N 1:FOR i=6 TO 20:obs(1,i)=1:obs(40
,i)=1:NEXT
2190 GOSUB 2760                     >XK
2200 REM ::::::::::::::::::::::::::: >CC

2210 REM : DEPLACEMENTS DE FONZIE : >CW
2220 REM ::::::::::::::::::::::::::: >CE
2230 IF y=y(1) AND x=x(1) THEN GOSU >FG
B 3250
2240 IF (INKEY(ga)=0 AND x>=2 AND o >FK
bs(x-1,y)<>1 AND obs(x-1,y)<>8) THE
N GOSUB 2360
2250 IF (INKEY(dr)=0 AND x<=39 AND  >HX
obs(x+1,y)<>1 AND obs(x+1,y)<>8) TH
EN GOSUB 2440
```

```
2260 IF (INKEY(ha)=0 AND y>=6 AND obs(x,y)=2 AND obs(x,y-1)<>1 AND obs(x,y-1)<>3 AND obs(x,y-1)<>6 AND obs(x,y-1)<>8) THEN GOSUB 2520 >QV
2270 IF (INKEY(ba)=0 AND y<=20 AND obs(x,y+1)=2 AND obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,y+1)<>3 AND obs(x,y+1)<>6 AND obs(x,y+1)<>8) THEN GOSUB 2560 >WP
2280 IF obs(x,y)=11 THEN GOSUB 2610 >BW
2290 IF obs(x,y)=0 AND obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,y+1)<>2 AND obs(x,y+1)<>3 AND obs(x,y+1)<>6 AND obs(x,y+1)<>8 THEN GOSUB 2660 >ZT
2300 IF INKEY(qu)=0 THEN GOTO 650 >AB
2310 IF INKEY(79)=0 THEN GOTO 4340 >AH
2320 PRINT t$;:GOTO 2190 >TQ
2330 REM ::::::::::::::::::: >WZ
2340 REM : FONZIE A DROITE : >VU
2350 REM ::::::::::::::::::: >WB
2360 PEN 3:IF obs(x,y)=2 THEN LOCATE x,y:PRINT n$:LOCATE x,y:PRINT ec$;:PRINT t$:x=x-1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2400 ELSE GOTO 2400 >UA
2370 PEN 1:IF obs(x,y)=6 THEN LOCATE x,y:PRINT n$:LOCATE x,y:PRINT CHR$(146);:PRINT t$:x=x-1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2400 ELSE GOTO 2400 >FV
2380 PEN 9:IF obs(x,y)=3 THEN LOCATE x,y:PRINT n$:LOCATE x,y:PRINT CHR$(142);:PRINT t$:x=x-1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2400 ELSE 2400 >XD
2390 PEN 1:IF obs(x,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT n$:LOCATE x,y:PRINT" ";:PRINT t$:x=x-1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2400:ELSE GOTO 2400 >VQ
2400 PEN 1:IF e=0 THEN PEN 1:LOCATE x,y:PRINT t$;bg1$;:RETURN:ELSE IF e=1 THEN PEN 1:LOCATE x,y:PRINT t$;bg2$;:RETURN ELSE IF e=2 THEN LOCATE x,y:PRINT bg3$;:RETURN >LG
2410 REM ::::::::::::::::::: >WY
2420 REM : FONZIE A GAUCHE : >VP
2430 REM ::::::::::::::::::: >WA
2440 PEN 1:IF obs(x,y)=2 THEN PEN 3:LOCATE x,y:PRINT n$;:LOCATE x,y:PRINT ec$;:PEN 1:x=x+1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2480 ELSE GOTO 2480 >AQ
2450 IF obs(x,y)=6 THEN LOCATE x,y:PEN 1:PRINT n$;CHR$(146);:x=x+1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2480 ELSE GOTO 2480 >FP
2460 IF obs(x,y)=3 THEN PEN 9:LOCATE x,y:PRINT n$;CHR$(142);:PEN 1:x=x+1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2480 ELSE GOTO 2480 >RR
2470 PEN 1:IF obs(x,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT n$:LOCATE x,y:PRINT" ";:PRINT t$:x=x+1:e=e+1:IF e>2 THEN e=0:GOTO 2480 ELSE GOTO 2480 >TF
2480 PEN 1:IF e=0 THEN LOCATE x,y:PRINT t$;bd1$;:RETURN:ELSE IF e=1 THEN LOCATE x,y:PRINT t$;bd2$;:RETURN ELSE IF e=2 THEN LOCATE x,y:PRINT bd3$;:RETURN >LN
2490 REM :::::::::::::::::: >WG
2500 REM : FONZIE EN HAUT : >UY
2510 REM :::::::::::::::::: >WZ
2520 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT n$;:LOCATE x,y:PEN 3:PRINT ec$;:y=y-1:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT t$;bt$;:RETURN >YR
2530 REM ::::::::::::::::: >UH
2540 REM : FONZIE EN BAS : >TG
2550 REM ::::::::::::::::: >UK
2560 PEN 1:IF obs(x,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT n$;:LOCATE x,y:PRINT" ";:y=y+1:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT t$;bt$;:RETURN ELSE GOTO 2570 >UA
2570 PEN 1:IF obs(x,y)=2 THEN LOCATE x,y:PRINT n$;:PEN 3:LOCATE x,y:PRINT ec$;:PEN 1:y=y+1:LOCATE x,y:PRINT t$;bt$;:RETURN ELSE RETURN >DR
2580 REM ::::::::::::::::::::: >YB
2590 REM : FONZIE PREND COEUR : >YA
2600 REM ::::::::::::::::::::: >YU
2610 SOUND 1,63,10,15,1:SOUND 1,47,10,15,3:obs(x,y)=0:sc=sc+10:PAPER 3:PEN 13:LOCATE 32,24:PRINT n$;USING "#####";sc:PAPER 0:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT n$;" ";:LOCATE x,y:PRINT t$;bt$ >XG
2620 p=p+1:IF p=d AND pp=7 THEN LOCATE 37,18:PRINT" ":obs(37,18)=0:LOCATE 37,19:PRINT" ":obs(37,19)=0:ELSE IF p=d AND pp<>7 THEN ENV 1,10,-1,8,5,-1,4:ENT 1,80,1,1,20,2,1:SOUND 1,50,100,15,1,1,22:GOTO 650:ELSE RETURN >MF
2630 REM :::::::::::::::::: >WC
2640 REM : FONZIE EN CHUTE : >VA
2650 REM :::::::::::::::::: >WE
2660 PEN 1:WHILE obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,y+1)<>2 AND obs(x,y+1)<>3 AND obs(x,y+1)<>6 AND obs(x,y+1)<>8 >NQ
2670 PRINT n$;:LOCATE x,y:PRINT " ";:y=y+1:LOCATE x,y:PRINT t$;bt$; >RD
2680 IF obs(x,y)=11 THEN GOSUB 2610 >BA
2690 SOUND 1,y,2 >HJ
2700 CALL &BB19:IF obs(x,y)=11 THEN GOSUB 2610 >MJ
2710 WEND:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT bt$; >FM
2720 RETURN >FE
2730 REM ::::::::::::::::::::: >YY
2740 REM : DEPLACEMENT ENNEMI : >ZP
2750 REM ::::::::::::::::::::: >YA
2760 IF (x(1)<x AND x(1)<40 AND x(1)>1 AND obs(x(1)+1,y(1))<>1 AND obs(x(1)+1,y(1))<>8) THEN GOSUB 2940 >KL
2770 IF (x(1)>x AND x(1)>1 AND x(1)<40 AND obs(x(1)-1,y(1))<>1 AND obs(x(1)-1,y(1))<>8) THEN GOSUB 2850 >KW
2780 IF (y(1)>y AND y(1)>6 AND y(1)<20 AND obs(x(1),y(1))=2 AND obs(x(1),y(1)-1)<>1 AND obs(x(1),y(1)-1)<>3 AND obs(x(1),y(1)-1)<>6 AND obs(x(1),y(1)-1)<>8) THEN GOSUB 3030 >UH
2790 IF y(1)<y AND y(1)>6 AND y(1)<20 AND obs(x(1),y(1)+1)<>1 AND obs(x(1),y(1)+1)<>8 THEN GOSUB 3070 >GZ
2800 IF obs(x(1),y(1))=0 AND obs(x(1),y(1)+1)<>1 AND obs(x(1),y(1)+1)<>2 THEN GOSUB 3120 >NB
2810 RETURN >FE
2820 REM :::::::::::::::::: >WD
2830 REM : ENNEMI A GAUCHE : >VD
2840 REM :::::::::::::::::: >WF
2850 PEN 1:IF obs(x(1),y(1))=2 AND obs(x(1)-1,y(1)+1)<>0 AND obs(x(1)+1,y(1)+1)<>0 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;ec$;:x(1)=x(1)-1:r=r+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2900 ELSE 2900 >KQ
2860 IF obs(x(1),y(1))=6 THEN PEN 1:LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;CHR$(146);:x(1)=x(1)-1:r=r+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2900 ELSE 2900 >DK
2870 IF obs(x(1),y(1))=3 THEN PEN 9:LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;CHR$(142);:PEN 3:x(1)=x(1)-1:r=r+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2900 ELSE 2900 >PM
2880 IF obs(x(1),y(1))=11 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;co$;:PEN 3:x(1)=x(1)-1:r=r+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2900 ELSE 2900 >ED
2890 IF obs(x(1),y(1))=0 THEN LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;" ";:PRINT t$:x(1)=x(1)-1:r=r+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2900 ELSE 2900 >XH
2900 IF x(1)=1 THEN GOSUB 2940:RETURN ELSE IF r=0 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT t$:LOCATE X(1),y(1):PRINT mg1$;:RETURN:ELSE IF r=1 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT mg2$;:RETURN ELSE IF r=2 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT mg3$;:RETURN >GL
2910 REM :::::::::::::::::: >WD
2920 REM : ENNEMI A DROITE : >VG
2930 REM :::::::::::::::::: >WF
```

```
2940 PEN 1:IF obs(x(1),y(1))=2 AND  >XR
obs(x(1)-1,y(1)+1)<>0 AND obs(x(1)+
1,y(1)+1)<>0 THEN PEN 3:LOCATE x(1)
,y(1):PRINT n$;ec$;:x(1)=x(1)+1:r=r
+1:IF r>2 THEN r=0:GOTO 2990 ELSE G
OTO 2990
2950 IF obs(x(1),y(1))=6 THEN PEN 1 >KA
:LOCATE x(1),y(1):PEN 1:PRINT n$;CH
R$(146);:PEN 3:x(1)=x(1)+1:r=r+1:IF
 r>2 THEN r=0:GOTO 2990 ELSE GOTO 2
990
2960 IF obs(x(1),y(1))=3 THEN PEN 9 >ZF
:LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;CHR$(142
);:PEN 3:x(1)=x(1)+1:r=r+1:IF r>2 T
HEN r=0:GOTO 2990 ELSE GOTO 2990
2970 IF obs(x(1),y(1))=11 THEN LOCA >NY
TE x(1),y(1):PEN 3:PRINT n$;co$;:PE
N 3:x(1)=x(1)+1:r=r+1:IF r>2 THEN r
=1:GOTO 2990 ELSE GOTO 2990
2980 IF obs(x(1),y(1))=0 THEN LOCAT >TJ
E x(1),y(1):PEN 3:PRINT n$;" ";:PRI
NT t$:x(1)=x(1)+1:r=r+1:IF r>2 THEN
 r=0:GOTO 2990 ELSE GOTO 2990
2990 PEN 3:IF x(1)=40 THEN GOSUB 28 >KP
50:RETURN ELSE IF r=0 THEN PEN 3:LO
CATE x(1),y(1):PRINT t$:LOCATE x(1)
,y(1):PRINT md1$;:RETURN:ELSE IF r=
1 THEN PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT
 md2$;:RETURN ELSE IF r=2 THEN LOCA
TE x(1),y(1):PRINT md3$;:RETURN
3000 REM ::::::::::::::::::         >VJ
3010 REM : ENNEMI EN HAUT :         >UC
3020 REM ::::::::::::::::::         >VL
3030 PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT n >KH
$;ec$;:y(1)=y(1)-1:LOCATE x(1),y(1)
:PEN 3:PRINT t$;mt$;:RETURN
3040 REM :::::::::::::::::          >UE
3050 REM : ENNEMI EN BAS :          >TM
3060 REM :::::::::::::::::          >UG
3070 PEN 1:IF obs(x(1),y(1))=0 THEN >CD
 LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;" ";:y(1
)=y(1)+1:LOCATE x(1),y(1):PEN 3:PRI
NT t$;mt$;:RETURN ELSE GOTO 3080
3080 PEN 3:IF obs(x(1),y(1))=2 THEN >AR
 LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;ec$;:PEN
 3:y(1)=y(1)+1:LOCATE x(1),y(1):PRI
NT t$;mt$;:RETURN ELSE RETURN
3090 REM ::::::::::::::::::::       >WD
3100 REM : ENNEMI EN CHUTE :        >VA
3110 REM ::::::::::::::::::::       >WW
3120 PEN 3:WHILE obs(x(1),y(1)+1)<> >DE
1 AND obs(x(1),y(1)+1)<>2
3130 LOCATE x(1),y(1):PRINT n$;" "; >LW
:PEN 3:y(1)=y(1)+1:LOCATE x(1),y(1)
:PRINT t$;mt$
3140 IF obs(x(1),y(1))=11 THEN GOSU >XP
B 3210 ELSE GOTO 3150
3150 SOUND 1,y,2                    >HA
3160 CALL &BB19:IF obs(x(1),y(1))=1 >UQ
1 THEN GOSUB 3210
3170 WEND:LOCATE x(1),y(1):PRINT mt >EB
$
3180 IF obs(x(1),y(1))=11 AND obs(x >HV
(1)+1,y(1))<>1 THEN GOSUB 2940
3190 IF obs(x(1),y(1))=11 AND obs(x >YU
(1),y(1)+1)<>1 AND obs(x(1),y(1)+1)
<>8 THEN GOSUB 2850:RETURN ELSE RET
URN
3200 RETURN                         >EJ
3210 PEN 3:LOCATE x(1),y(1):PRINT n >JM
$;co$;:LOCATE x(1),y(1):PRINT t$:mt
$;:RETURN
3220 REM ::::::::::::::::::::::     >ZG
3230 REM : FONZIE PERD UNE VIE :    >YX
3240 REM ::::::::::::::::::::::     >ZJ
3250 FOR v=5 TO 0 STEP -1:SOUND 1,4 >EA
50,40,v,0,0,25:NEXT:vie=vie-1:IF vi
e<0 THEN GOTO 3330:ELSE LOCATE#2,8,
4:PRINT#2,n$;"   ":LOCATE#2,8,4:FOR
 i=1 TO vie:PRINT#2,bg1$;:NEXT
3260 LOCATE x,y:PRINT n$;" ";       >XB
3270 IF obs(x,y)=2 THEN LOCATE x,y: >RX
PEN 3:PRINT n$;ec$ ELSE IF obs(x,y)
=3 THEN LOCATE x,y:PRINT n$;CHR$(14
2) ELSE IF obs(x,y)=6 THEN PEN 13:L
OCATE x,y:PRINT n$;CHR$(146)
3280 ELSE IF obs(x,y)=11 THEN LOCAT >MN
E x,y:PEN 3:PRINT n$;CHR$(140) ELSE
 IF obs(x,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRIN
T n$;" " ELSE LOCATE x,y:PRINT n$;"
 ";
3290 x=3:y=19:x(1)=33:y(1)=19:PEN 1 >DW
3:LOCATE x,y:PRINT n$;bg1$:PEN 3:LO
CATE x(1),y(1):PRINT n$;mg1$;:GOTO
2190
3300 REM ::::::::::::::::::::       >WX
3310 REM : FONZIE EST MORT :        >VF
3320 REM ::::::::::::::::::::       >WZ
3330 FOR T=1 TO 1000:NEXT:BORDER 2: >WE
WINDOW#4,12,29,10,12:PAPER#4,1:CLS#
4
3340 PEN #4,3:PRINT#4:a$=" G A M E  >BU
 O V E R ":FOR t=1 TO 18:PRINT#4,MI
D$(a$,t,1);:SOUND 1,t*100,5,7:FOR u
=1 TO 30:NEXT:NEXT
3350 FOR t=1 TO 1000:NEXT:WINDOW#4, >FK
11,29,10,12:PAPER#4,1:CLS#4:PEN #4,
3:PRINT#4:a$=" UNE AUTRE ? (O/N)":F
OR t=1 TO 19:PRINT#4,MID$(a$,t,1);:
SOUND 1,t*100,5,7:FOR u=1 TO 30:NEX
T:NEXT
3360 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THE >GG
N 3360
3370 IF a$="O" THEN RUN             >QL
3380 IF a$<>"N" THEN GOTO 3360 ELSE >UL
 IF a$="N" THEN END
3390 GOTO 3360                      >NE
3400 FOR T=1 TO 1000:NEXT:BORDER 2: >CZ
WINDOW#4.12,29,10,12:PAPER#4,1:CLS#
4:PEN #4,3:PRINT#4:a$=" G A M E  O
V E R ":FOR t=1 TO 18:PRINT#4.MID$(
a$,t,1);:SOUND 1,t*100,5,7:FOR u=1
TO 30:NEXT:NEXT
3410 DATA 500,100,0,2,500,75,0,2,50 >TF
0,25,0,2,500,100,0,2,425,75,0,2,450
,25,0,2,450,75,0,2,500,25,0,2,500,7
5,0,2,525,25,0,2,500,75,-1,-1
3420 READ nt,dr:WHILE nt<>-1        >XA
3430 SOUND 1,nt,dr,7,1,0:SOUND 2,nt >QW
*5,dr,5,0,1:SOUND 4,nt*6,dr,3,0,0,1
:GOTO 3420:WEND
3440 MODE 2:PAPER 0:PEN 13:LOCATE 3 >ZR
0,1:PRINT"BRAVO !!!"
3450 LOCATE 2,3:PRINT"Vous avez ram >PE
assez tous les coeur et rejoignez v
otre fiancee"
3460 LOCATE 2,10:PRINT"UNE AUTRE PA >UV
RTIE (O/N) ?"
3470 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THE >HC
N 3470
3480 IF a$="O" THEN RUN             >QN
3490 IF a$<>"N" THEN GOTO 3470 ELSE >UQ
 IF a$="N" THEN END
3500 GOTO 3470                      >MK
3510 SYMBOL AFTER 32:'INK 3,0       >PE
3520 LOCATE 11,2:PEN 1:ph$="Vincent >GU
 Bouvelle":GOSUB 3551
3530 LOCATE 11,4:PEN 3:ph$="------- >UG
---------":GOSUB 3551:LOCATE 11,6:P
EN 9:ph$="    PRESENTE    ":GOSUB 3
551:LOCATE 9,12:PEN 3:ph$="BILLY LA
 BANLIEUE No 2":GOSUB 3551
3539 GOSUB 4180                     >YF
3540 PEN 1:LOCATE 18,15:ph$=CHR$(24 >ZQ
0)+CHR$(241)+CHR$(242):GOSUB 3551:L
OCATE 18,17:ph$=CHR$(243)+CHR$(244)
+CHR$(245):GOSUB 3551:LOCATE 18,19:
ph$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(248):G
OSUB 3551:LOCATE 18,21:ph$=CHR$(249
)+CHR$(250):GOSUB 3551
3549 GOTO 3750                      >PD
3551 FOR j=1 TO LEN(ph$):FOR t=0 TO >DP
 7:p=PEEK(HIMEM+1+(ASC(MID$(ph$,j,1
))-32)*8+t):m(t)=p:NEXT
3552 SYMBOL 254,m(0),m(0),m(1),m(1) >WU
,m(2),m(2),m(3),m(3):SYMBOL 255,m(4
),m(4),m(5),m(5),m(6),m(6),m(7),m(7
)
```

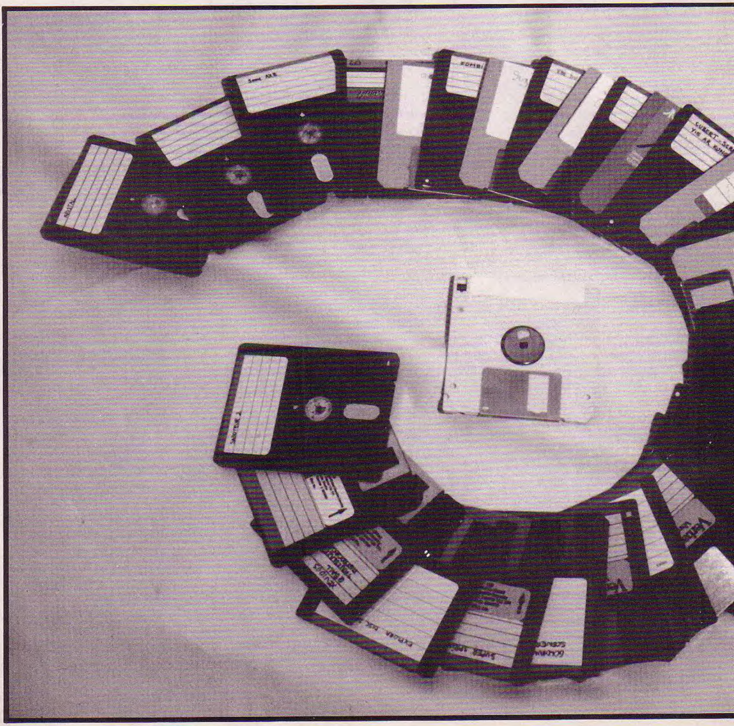
```
3553 PRINT CHR$(254);CHR$(10);CHR$( >VX
8);CHR$(255);CHR$(11);:NEXT:RETURN
3680 INK 3,13                       >BH
3750 me$="........................  >FL
...............Programme cree et re
alise par Vincent Bouvelle.........
..........Appuyer sur <ESPACE> pour
 jouer ,<R> pour lire les regles ..
...................................
..........."
3760 FOR f=1 TO 180:LOCATE 1,25:PRI >VQ
NT MID$(me$,f,39)
3770 IF INKEY(47)=0 THEN MODE 1:RET >FA
URN
3780 IF INKEY(50)=0 THEN GOTO 3800  >AJ
3790 NEXT:GOTO 3760                 >NL
3800 MODE 2:FOR i=1 TO 20:a$=INKEY$ >GM
:NEXT:LOCATE 31,1:PRINT"BILLY LA BA
NLIEUE"
3810 LOCATE 2,3:PRINT"Ce jeu est un >BA
e imitation du celebre jeu BILLY LA
 BANLIEUE"
3820 LOCATE 2,5:PRINT"Mais au lieu  >WJ
de courir a la recherche de jeux vi
deo,"
3830 LOCATE 2,7:PRINT"BILLY doit ra >ZC
masser les nombreux coeurs qui jonc
hent"
3840 LOCATE 2,9:PRINT"les sept tabl >XL
eaux qui sont mis a votre dispositi
on,"
3850 LOCATE 2,11:PRINT"afin de libe >JC
rer CATHY:sa fiance,prisonniere."
3860 LOCATE 2,13:PRINT"Une aventure >XG
 perilleuse qui vous amene vous emm
ene dans un PARIS"
3870 LOCATE 2,15:PRINT"nocturne aus >TY
si beau que dangereux"
3880 LOCATE 2,17:PRINT"Tout cela se >YC
rait facile sans le petit voyou du
coin"
3890 LOCATE 2,19:PRINT"j'ai denomme >KE
 OSCAR la ZOUQUETTE,un petit filou
jalon de BILLY"
3900 LOCATE 30,25:PRINT"<ENTER>":CA >MC
LL &BB18
3910 CLS:LOCATE 31,1:PRINT"BILLY LA >RC
 BANLIEUE"
3920 LOCATE 2,3:PRINT"En effet,celu >CC
i-ci cherche a vous eliminer"
3930 LOCATE 2,5:PRINT"Aussi faite t >NG
res ATTENTION a lui qui est plus ra
pide que vous."
3940 LOCATE 2,7:PRINT"LES COMMANDES >TR
":LOCATE 2,8:PRINT"-------------"
3950 LOCATE 2,10:PRINT"Les fleches  >ZT
du curseur"
3960 LOCATE 2,12:PRINT"Vous dispose >AB
z pour chaque tableaux d'une vie de
 plus"
3970 LOCATE 2,14:PRINT"A chaque coe >KU
ur ramasse vous gagnez 10 points."
3980 LOCATE 2,16:PRINT"Vous etes re >RG
presente en une couleur claire et o
scar en une couleur foncee"
3990 LOCATE 2,18:PRINT"Si vous desi >ZU
rez passer au tableau suivant sans
ramasser tous les"
4000 LOCATE 2,20:PRINT"coeurs appuy >EE
ez sur <ESPACE>"
4010 LOCATE 2,22:PRINT"Ce jeu deman >MP
de a agir avec ruse."
4020 LOCATE 30,25:PRINT"<ENTER>":CA >MW
LL &BB18
4030 CLS:LOCATE 31,1:PRINT"BILLY LA >RW
 BANLIEUE"
4040 LOCATE 2,3:PRINT"Si vous voule >PH
z quitter le jeu appuyez sur <DEL>.
"
4050 LOCATE 30,25:PRINT"BONNE CHANC >DH
E!":CALL &BB18:RETURN
4060 amc$=" "+co$+"   "+co$+" "+co$ >HR
+"   "+bd1$
4070 amc1$=" "+co$+"   "+co$+" "+co >JR
$+"   "+bg1$
4080 CLS#3                          >LG
4090 LOCATE 4,17:PRINT amc$:PEN 3:L >PA
OCATE 25,17:PRINT amc1$:PEN 13:LOCA
TE 2,20:PRINT STRING$(38,mur$)
4100 FOR i=4 TO 23:FOR o=1 TO 100:N >EL
EXT:LOCATE i-1,17:PRINT"   ":LOCATE
 i-1,18:PRINT"   ":LOCATE i-1,19:PR
INT"   ":LOCATE i,17:PRINT amc$;:SOU
ND 1,i*4,15,15:NEXT
4110 LOCATE 5,6:PRINT"BRAVO,VOUS AV >MF
EZ RAMASSE":LOCATE 5,8:PRINT"TOUS L
ES COEURS ET REJOIGNEZ":LOCATE 5,10
:PRINT"CATHY DELIVREE DE SA SOUFRAN
CE"
4120 LOCATE 5,12:PRINT"VOTRE SCORE  >EU
EST DE ";sc;" POINTS"
4130 LOCATE 10,14:PRINT"UNE AUTRE P >RU
ARTIE (O/N)
4140 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 4 >DT
140
4150 IF a$="O" OR a$="o" THEN RUN   >YV
4160 IF a$="N" OR a$="n" THEN MODE  >EM
1:END
4170 GOTO 4140                      >MJ
4180 'symbol after 32               >YF
4190 SYMBOL 240,15,16,224,64,33,22, >EN
25,1
4200 SYMBOL 241,255,0,0,251,68,128, >HK
231,255
4210 SYMBOL 242,192,32,16,136,72,72 >HY
,104,88
4220 SYMBOL 243,1,1,2,2,4,4,4,2     >XN
4230 SYMBOL 244,231,0,0,0,0,208,96, >BP
1
4240 SYMBOL 245,184,88,168,72,144,1 >JD
60,192,0
4250 SYMBOL 246,14,18,34,65,129,65, >FF
64,18
4260 SYMBOL 247,243,12,8,24,232,8,4 >CY
,4
4270 SYMBOL 248,0,128,64,32,16,32,6 >FU
4,128
4280 SYMBOL 249,10,7,0,0,0,0,0,0    >YR
4290 SYMBOL 250,5,142,240,0,0,0,0,0 >AV
4300 RETURN                         >FA
4330 LOCATE 1,1:PEN 0:PRINT a$;:PEN >DZ
 1
4340 PRINT n$:PEN 1:LOCATE x,y:PRIN >PB
T CHR$(240)
4350 FOR i=1 TO 100:NEXT:DI:SOUND 1 >NA
,100,15,15:SOUND 1,200,10,15:SOUND
1,300,10,15:SOUND 1,200,10,15:SOUND
 1,150,10,15:SOUND 1,300,10,15:SOUN
D 1,50,10,15:SOUND 1,50,10,15:SOUND
 1,200,10,15:SOUND 1,400,30,15
4360 FOR i=1 TO 180:NEXT            >RA
4370 LOCATE x,y:PRINT CHR$(241):FOR >UT
 i=1 TO 180:NEXT:LOCATE x,y:PRINT C
HR$(242):FOR i=1 TO 80:NEXT:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(243):FOR i=1 TO 180:
NEXT
4380 IF SQ(1)<>4 THEN 4380 ELSE SOU >YL
ND 1,1000,20,15,3,6,31
4390 FOR i=1 TO 25:NEXT:LOCATE x,y: >EF
PRINT CHR$(244):FOR i=1 TO 25:NEXT:
LOCATE x,y:PRINT CHR$(246):FOR i=1
TO 100:NEXT:LOCATE x,y:PRINT CHR$(2
48):FOR i=1 TO 240:NEXT:LOCATE x,y:
PRINT CHR$(245):FOR i=1 TO 240:NEXT
:LOCATE x,y:PRINT CHR$(249):FOR i=1
 TO 1300:N
4500 CLS#3:LOCATE #3,2,2:PRINT#3,"V >GA
OUS ETES PRESSES OU BIEN":LOCATE#3,
2,4:PRINT#3,"VOUS AVEZ PEUR DE PERD
RE":LOCATE#3,2,6:PRINT#3,"ALLEZ UN
PEU DE COURAGE!":LOCATE#3,5,8:PRINT
#3,"ON RECOMMENCE (O/N) ?"
4510 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 4 >DV
510
4520 IF a$="O" OR a$="o" THEN RUN   >YW
4530 IF a$="N" OR a$="n" THEN MODE  >EN
1:END
4540 GOTO 4510                      >NA
```

UTILITAIRE

COMPACTEUR

Dans la série moins je prends de place, mieux je me porte, voici un compacteur de fichiers binaires très souple d'emploi.

Stéphane ST MARTIN & Xavier BRYSBAERT



Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128



Vous ne savez pas ce qu'est le compactage ? Eh bien, il s'agit de réduire la taille de programmes afin qu'ils occupent moins de place sur la disquette ou en mémoire. Normalement, il y a une phase de compactage puis une phase de décompactage (les données ne sont en effet pas utilisables directement lorsqu'elles sont compactées). Avec Compacteur, il n'y a plus de problèmes : une fois le programme compacté il suffit de le lancer par RUN pour que tout démarre.

Il y a tout de même quelques restrictions : les programmes BASIC et ASCII ne peuvent être compactés, les fichiers binaires doivent être indépendants (c'est-à-dire ne pas se lancer à partir d'un autre programme).

L'utilisation du programme est très simple : vous déplacez une flèche sur des menus (touches fléchées) et vous validez les options grâce à la barre d'espace.

Mode d'emploi.

Tapez et sauvez le listing 1 : lancez-le et suivez les instructions. Ensuite : tapez et sauvez le listing 2 sous le nom COMPACT.

Démarrez par un RUN "COMPACT".

1

```
10 ' DATAS COMPACTEUR 1.0 (C) 1989 AMSTAR/CPC
20 ' PAR STEPHANE SAINT-MARTIN
30 ' ET XAVIER BRYSBAERT
40 '
50 OPENOUT"H":MEMORY &3FFF:CLOSEOUT
60 DATA 48,69,A9,4B,3D,49,C6,68,69,69,42B
70 DATA 9C,A4,5B,D5,98,55,97,79,49,9A,550
80 DATA 68,69,69,A4,51,D5,C6,A4,67,D5,5AA
90 DATA 57,67,5B,3A,49,48,69,A9,78,3E,3AC
100 DATA 48,6F,67,67,6D,A4,3F,49,53,3A,3AB
110 DATA 49,54,5B,3A,49,DE,49,85,43,3D,3A7
120 DATA 49,57,6D,6F,69,26,60,4B,3D,49,33C
130 DATA 14,97,39,A3,E1,49,57,67,5B,3A,404
140 DATA 49,71,BA,69,69,A9,9A,AC,6F,69,50D
150 DATA 8C,82,84,D9,82,88,15,AF,61,0E,4A8
160 DATA 59,6D,68,39,A9,60,A8,79,83,92,4A6
170 DATA A0,9A,AC,28,8C,5F,69,4A,79,92,4B7
180 DATA 88,15,AF,61,0E,59,6D,68,39,A9,3CB
190 DATA 60,A8,79,83,92,A0,48,6D,88,A4,517
200 DATA 25,48,48,2D,AB,A4,25,48,48,51,337
210 DATA 8A,A4,25,48,48,FD,AF,A4,25,48,4A0
220 DATA 48,11,AB,78,AE,48,6F,67,67,61,410
230 DATA A4,3F,49,48,B1,AF,78,5E,4B,6F,464
240 DATA 67,67,61,A4,3F,49,48,61,A9,6F,41C
250 DATA 67,67,29,A4,06,49,48,91,89,6F,3BB
260 DATA 67,67,65,A4,06,49,48,61,88,6F,3C6
270 DATA 67,67,61,A4,06,49,48,49,88,6F,3AA
280 DATA 67,67,7D,A4,06,49,48,51,AB,6F,3F1
290 DATA 67,67,65,A4,06,49,48,21,AB,6F,3A9
300 DATA 67,67,61,A4,06,49,48,41,8A,6F,3A4
310 DATA 67,67,79,A4,06,49,48,55,8A,6F,3D0
320 DATA 67,67,6D,A4,06,49,48,01,AD,6F,393
330 DATA 67,67,71,A4,06,49,48,31,8C,6F,3A6
340 DATA 67,67,71,A4,06,49,48,F1,AF,6F,489
350 DATA 67,67,75,A4,06,49,48,35,AB,6F,3CD
360 DATA 17,67,75,A4,06,49,48,CE,4B,C6,40D
370 DATA 2F,21,9C,8C,A4,5B,D5,88,98,4A,4B6
380 DATA 55,97,79,49,98,68,69,69,A4,51,475
390 DATA D5,A0,78,E6,48,6F,67,67,6D,A4,569
400 DATA 3F,49,A0,69,6D,2B,7D,55,6A,2B,390
410 DATA 2D,F1,A5,F5,7D,59,F5,F5,29,0D,5AE
420 DATA A1,F5,2D,A5,A5,F5,79,A5,A5,5D,622
430 DATA 2D,0D,F1,F5,2D,59,59,F5,2D,F1,512
440 DATA 0D,F5,7D,A5,5D,F5,29,F1,09,5D,4F6
450 DATA 2D,59,A5,F5,69,61,2B,7D,55,6A,451
460 DATA 2B,2D,F1,A5,5D,2D,55,F1,5D,2D,448
470 DATA 01,51,F5,2D,51,FD,F5,79,51,F5,576
480 DATA 5D,2D,05,F5,F5,2D,51,5D,F5,79,4C2
490 DATA 51,01,F5,2D,55,AD,F5,79,A9,F1,57E
500 DATA F5,79,A5,F1,5D,69,65,2B,7D,55,52C
510 DATA 6E,2B,2D,A5,F1,0D,A5,0D,A5,F5,4B5
520 DATA 2D,A5,A5,F5,51,0D,A5,F5,79,0D,4EA
530 DATA F5,01,FD,05,A5,F5,2D,59,01,AD,4C6
540 DATA A1,FD,59,F5,2D,F5,AD,F1,F1,A1,73E
550 DATA 51,5D,2D,F5,F1,A5,F1,0D,05,5D,4C6
560 DATA 2D,01,F1,A5,59,A5,FD,F5,79,05,532
570 DATA 0D,59,0D,A5,F5,F5,79,55,6F,2B,46A
580 DATA F5,2D,A9,6F,2B,F5,2D,59,A5,A5,52A
590 DATA 59,A5,F1,5D,69,79,2B,7D,55,6E,499
600 DATA 2B,2D,A5,F1,0D,A5,0D,A5,F5,2D,474
610 DATA 55,6F,2B,F5,79,01,A9,6D,2B,FD,49C
620 DATA F5,2D,05,F1,A5,0D,59,F5,F5,2D,53A
630 DATA FD,0D,F1,0D,A5,01,5D,2D,F5,A5,4D2
640 DATA 59,A5,A5,05,5D,2D,A1,51,0D,A5,3D6
650 DATA F5,AD,F5,79,A5,FD,05,F5,01,0D,5BA
660 DATA F5,79,F1,A1,FD,01,AD,59,F5,2D,626
670 DATA F1,A5,09,AD,A5,F1,F5,2D,59,A5,602
680 DATA 0D,59,A5,F1,5D,69,60,2B,68,6B,420
690 DATA 6C,62,67,7E,73,70,71,79,66,6F,455
700 DATA 6A,7B,60,57,A0,5B,33,D2,78,69,47D
710 DATA 29,A4,F2,D5,57,A6,5B,33,D2,A0,591
720 DATA A4,63,4A,A4,6D,4D,DE,41,93,9C,4FD
730 DATA 53,20,4D,0E,53,23,4D,06,98,A2,2D1
740 DATA 2E,AD,FD,4A,A2,26,AD,F4,4A,A2,577
750 DATA 3E,AD,CE,4A,A2,36,AD,C6,4A,A2,53A
760 DATA 0E,AB,AA,4A,15,5B,20,4D,14,5B,2F9
770 DATA 23,4D,A4,BC,4A,A4,89,4A,A4,82,4B7
780 DATA 4A,71,A8,A4,82,4A,53,20,4D,0E,3A1
790 DATA 53,23,4D,06,A4,70,4A,A4,32,4A,347
800 DATA A0,14,2D,A2,56,A2,70,A2,56,A2,485
810 DATA 70,A2,56,A2,70,A2,50,A2,50,A2,500
820 DATA 50,A2,50,A2,50,48,69,A9,78,39,43F
830 DATA 69,AC,A4,23,4A,A8,10,78,69,61,420
840 DATA AC,A4,23,4A,A8,31,7F,69,70,A0,48E
850 DATA AC,6F,61,A2,66,BB,3A,4A,70,A2,4D5
860 DATA 4A,A2,7B,79,9D,A8,A0,94,48,A2,543
```

```
870 DATA 4D,B4,48,22,4D,6F,79,4B,80,4A,3B5
880 DATA 8C,AC,6F,6D,17,B4,1E,69,94,CF,4C9
890 DATA 29,94,DF,69,1E,4A,B4,4A,94,4A,449
900 DATA 79,87,A8,88,A4,EF,4A,79,8A,A0,5B0
910 DATA BC,78,69,61,70,BB,FB,4A,78,39,51F
920 DATA A9,70,B8,A0,9C,14,DE,41,6B,44,4EF
930 DATA 44,98,A0,9C,14,97,C7,59,91,45,4B9
940 DATA 45,71,9D,9C,15,DE,41,86,4C,71,466
950 DATA 85,9C,15,97,25,59,8F,4D,71,8A,422
960 DATA 57,41,5B,20,4D,57,0D,5B,23,4D,28F
970 DATA A0,15,5B,20,4D,14,5B,23,4D,A4,300
980 DATA BC,4A,A4,89,4A,A4,82,4A,A0,43,4D0
990 DATA B7,4A,42,15,DC,49,92,A0,68,69,480
1000 DATA 6F,9C,84,11,8F,68,41,91,A0,69,472
1010 DATA A9,43,80,4A,78,22,4D,6F,79,8C,411
1020 DATA AC,82,68,6D,69,84,D9,82,A8,88,57B
1030 DATA A4,EF,4A,79,99,A0,53,50,69,97,532
1040 DATA 50,94,48,5C,DF,49,6D,94,48,96,48F
1050 DATA DD,67,69,94,17,69,8F,68,41,6B,464
1060 DATA A2,A8,94,17,69,8F,6D,41,6B,A2,4A8
1070 DATA A0,94,17,68,8F,68,41,6B,A2,B8,4B0
1080 DATA 94,17,69,8F,6B,41,6B,A2,B0,94,4A0
1090 DATA 17,6C,8F,E9,41,6B,A2,88,94,17,47C
1100 DATA 60,8F,56,D8,A0,41,0D,69,E1,2B,480
1110 DATA 68,6A,6B,69,78,5A,4B,69,38,9A,3FE
1120 DATA 69,69,7C,56,69,69,3C,96,C3,69,474
1130 DATA 68,6A,6B,69,78,78,5A,69,38,38,3C9
1140 DATA 9A,69,6A,2B,56,43,69,69,96,C3,45C
1150 DATA 69,69,68,6B,69,69,78,4B,69,62,405
1160 DATA 2B,3C,69,6A,2B,3C,69,6A,2B,96,335
1170 DATA 69,6A,2B,96,69,69,3C,96,69,69,40A
1180 DATA 3C,96,69,6A,2B,96,69,6A,2B,96,3FA
1190 DATA 69,6A,2B,3C,69,6A,2B,3C,69,C3,3A0
1200 DATA 69,6A,2B,C3,69,69,3C,96,69,69,437
1210 DATA 3C,96,69,69,96,96,C3,69,96,96,528
1220 DATA C3,69,62,2B,29,6D,2B,69,29,69,375
1230 DATA 69,C9,C9,69,6F,2B,09,99,09,09,3B2
1240 DATA 99,09,69,69,29,89,A9,89,09,89,3EA
1250 DATA 29,69,B9,B9,49,29,D9,D9,69,69,4FA
1260 DATA 29,C9,29,39,C9,B9,69,69,49,29,41A
1270 DATA 69,6F,2B,49,29,6D,2B,49,69,69,328
1280 DATA 29,49,6D,2B,29,69,6A,2B,C9,29,323
1290 DATA 89,29,C9,69,6A,2B,29,29,89,29,37D
1300 DATA 29,69,6F,2B,49,49,29,69,6D,2B,2E8
1310 DATA 89,69,61,2B,29,29,69,69,49,49,334
1320 DATA 29,29,E9,E9,69,69,89,C9,6D,2B,4E0
1330 DATA 89,69,69,29,A9,29,6A,2B,89,69,3DD
1340 DATA 69,89,C9,49,89,E9,89,69,69,89,55A
1350 DATA C9,09,49,C9,89,69,69,E9,C9,C9,5BA
1360 DATA 89,49,49,69,69,89,E9,89,49,C9,4FA
1370 DATA 89,69,69,89,E9,89,C9,C9,89,69,5DA
1380 DATA 69,89,49,49,29,6A,2B,69,69,89,39D
1390 DATA C9,89,C9,C9,89,69,69,89,C9,C9,65A
1400 DATA 89,49,89,69,6A,2B,29,69,69,29,37D
1410 DATA 69,6D,2B,49,69,69,49,49,29,69,340
1420 DATA 69,49,29,E9,29,49,69,6D,2B,89,3C0
1430 DATA 69,89,69,6D,2B,E9,29,49,29,E9,460
1440 DATA 69,69,89,C9,49,29,69,29,69,69,3FA
1450 DATA 09,D9,B9,D9,E9,09,69,69,29,C9,52A
1460 DATA C9,89,C9,C9,69,69,A9,C9,A9,C9,69A
1470 DATA C9,A9,69,69,89,C9,E9,E9,C9,89,6BA
1480 DATA 69,69,A9,C9,6D,2B,A9,69,69,89,4E0
1490 DATA E9,A9,E9,E9,89,69,69,89,E9,A9,6DA
1500 DATA E9,6A,2B,69,69,89,E9,E9,C9,C9,63D
1510 DATA 89,69,69,C9,C9,89,C9,6A,2B,69,53D
1520 DATA 69,89,29,6D,2B,89,69,69,49,6A,3C1
1530 DATA 2B,C9,C9,89,69,69,C9,C9,A9,C9,61C
1540 DATA 6A,2B,69,69,E9,6C,2B,89,69,69,442
1550 DATA C9,89,C9,6D,2B,69,69,89,C9,6C,543
1560 DATA 2B,69,69,89,C9,6D,2B,89,69,69,442
1570 DATA 89,C9,C9,89,E9,E9,69,69,89,C9,69A
1580 DATA 6A,2B,89,89,49,69,89,C9,C9,A9,51D
1590 DATA C9,C9,69,69,89,E9,89,49,49,89,57A
1600 DATA 69,69,89,29,6C,2B,69,69,C9,6C,422
1610 DATA 2B,89,69,69,C9,6D,2B,29,29,69,3A2
1620 DATA 69,C9,6D,2B,89,C9,69,69,C9,C9,580
1630 DATA 29,29,C9,C9,69,69,C9,6A,2B,29,43D
1640 DATA 6A,2B,69,69,89,49,29,29,E9,89,3FD
1650 DATA 69,69,89,E9,6D,2B,89,69,69,E9,520
1660 DATA E9,29,29,49,49,69,69,89,49,6D,3DE
1670 DATA 2B,89,69,69,29,89,89,29,6A,2B,37F
1680 DATA 69,61,2B,99,69,29,49,69,6E,2B,36B
1690 DATA 89,49,89,C9,89,69,69,E9,E9,89,5DA
1700 DATA C9,C9,89,69,6A,2B,89,E9,6A,2B,520
1710 DATA 89,69,69,49,49,89,C9,C9,89,69,4FA
1720 DATA 6A,2B,89,C9,89,E9,89,69,69,09,4BD
1730 DATA E9,A9,E9,6A,2B,69,6A,2B,89,C9,560
1740 DATA C9,89,49,89,69,E9,E9,89,C9,6A,61B
1750 DATA 2B,69,69,29,69,29,6D,2B,69,69,322
1760 DATA 49,69,49,6A,2B,C9,89,69,E9,E9,51D
1770 DATA C9,A9,C9,C9,69,69,29,6C,2B,49,4DF
1780 DATA 69,6A,2B,C9,89,C9,6A,2B,69,6A,481
1790 DATA 2B,A9,C9,6D,2B,69,6A,2B,89,C9,485
1800 DATA 6A,2B,89,69,6A,2B,89,C9,C9,89,4C0
1810 DATA E9,E9,69,69,89,C9,C9,89,49,59,5EA
1820 DATA 69,69,09,E9,6D,2B,69,6A,2B,89,3E3
1830 DATA E9,89,49,89,69,69,29,89,29,6A,45B
1840 DATA 2B,09,69,6A,2B,C9,6D,2B,89,69,385
1850 DATA 6A,2B,C9,6D,2B,29,69,6A,2B,C9,3E6
1860 DATA 6A,2B,89,C9,69,6A,2B,C9,C9,29,4A0
1870 DATA C9,C9,69,6A,2B,C9,6A,2B,89,49,4C0
1880 DATA 89,69,69,89,49,29,E9,89,69,69,49A
1890 DATA 09,29,E9,29,29,09,69,69,29,6F,2E0
1900 DATA 2B,69,69,A9,29,49,29,29,A9,69,37C
1910 DATA 69,39,C9,69,6F,2B,19,29,89,29,362
1920 DATA 29,99,69,69,AA,73,A9,6F,61,48,472
1930 DATA 6A,D9,78,69,B9,A4,1E,D5,84,3A,532
1940 DATA 69,C9,84,2A,6B,C9,A4,69,EB,A0,5AC
1950 DATA 48,6D,A9,2F,48,6A,D9,78,69,B9,4B2
1960 DATA A4,1E,D5,69,6A,2B,0B,02,AC,BC,40A
1970 DATA A4,EA,D5,69,6A,2B,A4,13,D5,71,55E
1980 DATA 6F,A5,CC,CA,A5,CB,A5,B8,72,84,66D
1990 DATA 3A,69,DF,88,70,4B,6B,DF,43,69,4BB
2000 DATA DF,84,32,50,A9,B4,43,69,DF,B4,581
2010 DATA 17,69,D3,41,61,B4,2F,68,D1,41,452
2020 DATA 5E,71,28,B4,17,68,D2,41,6C,B4,45D
2030 DATA 17,69,71,84,53,6F,DF,55,5B,6F,435
2040 DATA DF,2E,26,A4,51,D5,A4,71,D2,43,527
```

```
2050 DATA 26,A9,4A,4A,48,26,A9,53,6F,DF,41E
2060 DATA 97,6A,41,60,53,6E,DF,DE,49,6A,4D3
2070 DATA AA,73,A9,A0,69,69,B4,2F,6B,D1,557
2080 DATA 49,6F,B4,2F,6A,D1,41,78,1E,B4,461
2090 DATA 4A,4A,B4,BC,A8,53,6A,DF,55,D1,53E
2100 DATA A3,BC,A9,71,C9,67,68,B4,4A,B4,5C3
2110 DATA 2F,69,65,D1,49,63,9C,10,97,96,453
2120 DATA 41,6A,98,71,87,98,64,1E,4A,18,3B7
2130 DATA 4A,18,4A,1A,4A,71,BA,42,B4,42,376
2140 DATA B4,48,9C,A8,4B,05,CF,4B,9E,A8,4F3
2150 DATA B4,3A,82,A8,84,32,69,DF,84,3A,4A4
2160 DATA B6,A8,84,38,48,98,A8,BC,53,61,4B8
2170 DATA DF,DE,41,6A,5B,90,A8,A8,43,05,4EB
2180 DATA CF,78,D9,69,70,8C,B8,43,05,CF,554
2190 DATA 84,D1,48,82,A8,78,F7,99,68,7F,5B6
2200 DATA 69,84,D8,48,69,98,84,32,69,DF,50E
2210 DATA 68,D9,69,84,D9,43,98,A8,78,D9,5D8
2220 DATA 69,70,4B,03,CF,84,32,69,DF,70,464
2230 DATA 4B,01,CF,69,6E,2B,53,61,DF,DE,48E
2240 DATA 49,68,A0,57,6E,A4,33,D2,A4,79,4DC
2250 DATA A4,48,6D,A9,2F,48,6A,D9,78,69,49D
2260 DATA B9,A4,E5,D6,A4,A9,99,69,6E,2B,5FF
2270 DATA 57,6B,A4,F1,D5,A4,E6,D5,A4,69,698
2280 DATA 69,84,32,14,D7,73,9C,48,96,D9,4D0
2290 DATA 78,29,69,67,6E,A4,A7,D5,98,84,51B
2300 DATA 32,14,D7,7B,48,4C,CC,78,69,D9,4B2
2310 DATA 68,01,69,84,D9,AA,69,D9,43,32,490
2320 DATA D9,84,32,34,D9,84,22,36,D9,6A,4B8
2330 DATA 84,D9,B4,43,0A,D8,43,0C,D9,84,4E3
2340 DATA 32,30,D8,84,22,34,D8,17,D2,41,418
2350 DATA 77,B4,1E,69,42,B4,42,9C,15,D1,46C
2360 DATA 49,6D,14,D0,41,6A,98,71,83,98,469
2370 DATA 53,0E,D9,DE,49,68,A0,43,08,D9,48D
2380 DATA B0,42,17,D3,41,6D,4A,17,71,B0,3DC
2390 DATA 42,AC,2F,42,17,B4,1E,69,B4,42,3A7
2400 DATA 79,90,A8,B4,4A,71,A7,69,7C,2B,4D7
2410 DATA 6F,61,48,6A,D9,78,69,29,A4,1E,427
2420 DATA D5,84,3A,69,C9,84,2A,68,C9,48,4F2
2430 DATA 69,19,A4,13,D5,A0,69,6F,2B,49,3FA
2440 DATA 49,25,26,27,2E,3C,2C,3C,3B,49,211
2450 DATA 53,49,69,6A,2B,4F,66,47,70,A4,3AA
2460 DATA 1C,D2,48,6B,A4,6F,62,17,A4,33,404
2470 DATA D2,4A,79,90,69,72,2B,43,03,CF,440
2480 DATA 6F,6E,C6,5B,F8,A4,78,79,4E,A4,570
2490 DATA 19,A4,78,81,6A,A4,19,A4,78,00,406
2500 DATA 69,A4,19,A4,78,63,69,A4,19,A4,46F
2510 DATA 78,68,69,A4,19,A4,57,49,A4,33,421
2520 DATA D2,79,92,A4,71,D2,A0,67,69,CE,602
2530 DATA 84,3B,51,6A,65,71,91,70,10,97,3F8
2540 DATA 69,49,6E,53,F8,A4,97,69,A1,10,4C0
2550 DATA AF,59,5B,F8,A4,6C,A4,33,D2,A0,5B4
2560 DATA 58,69,47,2B,48,69,EA,78,69,99,448
```

```
2570 DATA 68,99,69,84,D9,A0,69,7D,2B,84,4FC
2580 DATA 32,14,D7,73,9C,48,96,D9,78,29,484
2590 DATA 69,67,6E,A4,A7,D5,98,84,32,14,4C0
2600 DATA D7,7B,48,88,8C,57,A0,4B,E9,D7,5B0
2610 DATA 5B,EB,D7,A4,E9,D7,8C,78,49,69,637
2620 DATA 70,78,69,D9,68,01,69,84,D9,88,4E1
2630 DATA 78,E2,69,70,4B,32,D9,69,61,2B,47E
2640 DATA AA,69,D9,43,32,D9,84,32,34,D9,4FD
2650 DATA 84,22,36,D9,6A,84,D9,B4,43,0A,47D
2660 DATA D9,43,0C,D9,84,32,30,D9,84,22,466
2670 DATA 34,D9,17,D2,41,77,B4,1E,69,42,42B
2680 DATA B4,42,9C,15,D1,49,6D,14,D0,41,453
2690 DATA 6A,98,71,83,98,53,0E,D9,DE,49,4EF
2700 DATA 68,A0,43,08,D9,80,42,17,D3,41,419
2710 DATA 6D,4A,17,71,B0,42,AC,2F,42,17,365
2720 DATA B4,1E,69,B4,42,79,90,A8,B4,4A,4E0
2730 DATA 71,A7,69,4B,2B,43,01,CF,4A,4B,39F
2740 DATA 01,CF,84,32,01,CF,7A,84,22,03,379
2750 DATA CF,6A,84,D1,43,86,A8,4A,57,84,524
2760 DATA 1E,84,32,03,CF,7A,8C,A8,A0,A8,49C
2770 DATA A0,69,65,2B,6F,61,48,A6,AE,AC,4B1
2780 DATA 6F,39,DE,8C,A2,7F,42,79,92,88,508
2790 DATA 57,69,A2,7E,DF,1E,A8,78,69,61,4C7
2800 DATA 70,79,81,A0,60,D2,69,78,2B,A0,4E8
2810 DATA 69,9A,48,A4,40,78,29,69,68,69,40A
2820 DATA 68,BC,84,D9,A0,B4,48,D7,40,48,57C
2830 DATA 06,45,78,96,76,B4,17,69,97,2B,3C5
2840 DATA 49,4B,B4,17,96,97,6B,41,7D,BC,471
2850 DATA 26,6F,69,3D,34,72,B4,17,97,1E,361
2860 DATA 84,D1,B4,42,B4,42,B8,71,65,B4,583
2870 DATA 17,69,B4,42,71,6A,B4,17,69,1E,3A3
2880 DATA 42,B4,42,15,D3,49,A5,14,D2,49,43D
2890 DATA A1,AA,07,45,21,00,1F,01,12,0B,1F5
2900 DATA F3,3E,69,AE,77,23,0B,78,B1,20,436
2910 DATA F6,C3,BF,29,00,00,00,00,00,00,2A1
2920 n=10:a=&4000:l=20:WHILE l<2880:GOSUB 2930:WEND:GOTO 297
0
2930 cs=0:FOR x=1 TO n:READ v$:v=VAL("&"+v$):POKE a,v
2940 cs=cs+v:a=a+1:NEXT:READ c$:c=VAL("&"+c$)
2950 IF c<>cs THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";l:END
2960 l=l+10:RETURN
2970 MODE 2:PRINT"INSEREZ UNE DISQUETTE FORMATEE":PRINT:PRIN
T"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P.":CALL &BB18:SAVE"compact.
bin",b,&4000,&B27,&DEAD
```

2

```
10 ' COMPACTEUR 1.0 (C) 1989 AMSTAR & CPC                   >LA
20 ' PAR STEPHANE SAINT-MARTIN                              >LB
30 ' ET XAVIER BRYSBAERT                                    >LC
40 '                                                        >LD
50 ON ERROR GOTO 570:POKE &BDEE,201:KEY DEF 66,0,0,0,0: >YQ
ON BREAK GOSUB 580:DIM a$(64):FOR i=1 TO 64:a$(i)=STRIN
G$(12,"."):NEXT:ùDISC.IN:ùDISC.OUT:PRINT CHR$(23)+"1":M
EMORY &9F00-1:x=HIMEM+1:RESTORE 70:FOR i=&9F00 TO &9F00
+10:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
60 NEXT:CALL &9F00                                          >ML
70 DATA 11,20,00,21,00,9f,cd,ab,bb,c9                       >DK
80 OPENOUT"S":MEMORY &1EFF:LOAD"COMPACT.BIN",&1F00:CALL >LJ
 &2A12:RESTORE 90:FOR i=&9E00 TO &9E00+28:READ a$:POKE
i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &9E00
90 DATA 21,4c,25,11,00,9f,01,00,03,ed,b0,21,4d,28,11,00 >WH
,80,01,20,04,ed,b0,3e,ff,cd,6b,bc,c9
100 CALL &2000:a=69:b=335:a$="ENTREE":GOSUB 360:source= >HN
0:a=196:b=335:a$="DISC":GOSUB 360:a=69:b=280:a$="SORTIE
":GOSUB 360:dest=0:a=196:b=280:a$="DISC":GOSUB 360:a=69
:b=220:a$="VITESSE":GOSUB 360:v=0:SPEED WRITE 0:a=230:b
=220:a$="0":GOSUB 360
110 a=69:b=170:a$="COMPACTAGE":GOSUB 360:b=110:a$="NOM  >QT
DU PRG":GOSUB 360:a=390:b=335:a$="CATALOGUE":GOSUB 360:
a=100:b=390:a$="COMPACTEUR 1.0 PAR SSM & BX":GOSUB 360:
PRINT CHR$(23)+"0":WINDOW#0,3,3,1,1
120 CALL &22C8:xx=PEEK(&2449):yy=PEEK(&244A):IF(xx>7 AN >ZH
D xx<20)AND(yy>55 AND yy<69)THEN 200
130 IF(xx>7 AND xx<24)AND(yy>83 AND yy<97)THEN 230      >TC
140 IF(xx>7 AND xx<32)AND(yy>111 AND yy<125)THEN 440    >VH
150 IF(xx>7 AND xx<32)AND(yy>139 AND yy<153)THEN 260    >VW
160 IF(xx>47 AND xx<69)AND(yy>27 AND yy<41)THEN 270     >UD
170 IF(xx>72 AND xx<77)AND(yy>55 AND yy<67)THEN 320     >UG
180 IF(xx>72 AND xx<77)AND(yy>169 AND yy<175)THEN 340   >XE
190 GOTO 120                                            >YK
200 IF dest=0 THEN dest=1:ùTAPE.OUT:GOTO 220 ELSE dest= >EF
0:ùDISC.OUT:GOTO 210
210 a=196:b=280:a$="    ":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"1":a >JV
=196:b=280:a$="DISC":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"0":GOTO
430
220 a=196:b=280:a$="    ":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"1":a >ET
=196:b=280:a$="K7":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"0":GOTO 43
0
230 IF v=0 THEN v=1:GOTO 250 ELSE v=0:GOTO 240          >ML
240 a=230:b=220:a$=" ":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"1":a=2 >ZA
30:b=220:a$="0":GOSUB 360:SPEED WRITE 0:PRINT CHR$(23)+
"0":GOTO 430
250 a=230:b=220:a$=" ":GOSUB 360:PRINT CHR$(23)+"1":a=2 >ZD
30:b=220:a$="1":GOSUB 360:SPEED WRITE 1:PRINT CHR$(23)+
"0":GOTO 430
260 PRINT CHR$(23)+"0":a=69:b=55:a$=STRING$(12,32):GOSU >PK
B 360:PRINT CHR$(23)+"0":a=69:b=55:a$="":GOSUB 360:n$="
":WHILE INKEY$<>"":WEND:GOSUB 390:GOTO 430
270 FOR i=1 TO 64:a$(i)=STRING$(12,"."):NEXT:CALL &22B7 >NB
:i=&4000:n=0
280 IF PEEK(i)=255 THEN n=n+1:i=i+1                     >CG
290 a$(n)="":FOR j=1 TO 8:a$(n)=a$(n)+CHR$(PEEK(i)):i=i >UZ
+1:NEXT:a$(n)=a$(n)+".":FOR j=1 TO 3:a$(n)=a$(n)+CHR$(P
EEK(i)):i=i+1:NEXT:i=i+2:IF PEEK(i)=0 THEN 310
300 GOTO 280                                            >YK
310 a=360:b=280:FOR j=1 TO 9:a$=a$(j):GOSUB 360:b=b-28: >CE
NEXT:posit=0:GOTO 120
```

```
320 IF posit<9 THEN 120                                      >QW
330 posit=posit-9:a=360:b=280:FOR j=1 TO 9:a$=a$(posit+ >XV
j):GOSUB 370:b=b-28:NEXT:GOTO 120
340 IF posit>n-9 THEN 120                                    >TQ
350 posit=posit+9:a=360:b=280:FOR j=1 TO 9:a$=a$(posit+ >XV
j):GOSUB 370:b=b-28:NEXT:GOTO 120
360 RESTORE 380:FOR i=&9200 TO &9200+15:READ b$:POKE i, >HI
VAL("&"+b$):NEXT:CALL &9200
370 ORIGIN a,b:FOR t=1 TO LEN(a$):MOVE(t-1)*16,0:PRINT  >MU
CHR$(5)+MID$(a$,t,1);:NEXT:ORIGIN a+(t-1)*16,b:xt=0:yt=
(t-1)*16:RETURN
380 DATA 3e,01,cd,9f,bb,3e,08,cd,de,bb,3e,00,cd,e4,bb,c >AB
9
390 MOVE xt,0:PRINT CHR$(5)+"_";:p$=UPPER$(INKEY$):IF p >EC
$=""THEN 390 ELSE IF p$=CHR$(127)THEN 410 ELSE IF p$=CH
R$(13)THEN 420 ELSE IF ASC(p$)<32 OR ASC(p$)>90 THEN 39
0
400 IF xt+yt>176 THEN 390 ELSE MOVE xt,0:PRINT CHR$(5)+ >QW
p$;:xt=xt+16:n$=n$+p$:GOTO 390
410 IF xt=0 THEN 390 ELSE MOVE xt,0:PRINT CHR$(5)+" ";: >GB
n$=MID$(n$,1,LEN(n$)-1):xt=xt-16:GOTO 390
420 IF n$=""THEN 390 ELSE MOVE xt,0:PRINT CHR$(5)+" ";: >FE
RETURN
430 a$=INKEY$:IF a$<>""THEN 430 ELSE 120                    >FC
440 FOR i=1 TO LEN(n$):IF MID$(n$,i,1)="."THEN 470          >RD
450 NEXT                                                     >EE
460 n$=MID$(n$,1,8):GOTO 490                                 >VH
470 IF i>9 THEN 460                                          >LH
480 a$=MID$(n$,1,i-1)+"."+MID$(n$,i+1,3):GOTO 500           >QW
490 a$=n$                                                    >BE
500 a=69:b=55:n$=a$:a$=STRING$(12,32):GOSUB 360:a=69:b= >EC
55:a$=n$:GOSUB 360:FOR t=1 TO LEN(a$):POKE &B002+t,ASC(
MID$(a$,t,1)):NEXT:POKE &B003+LEN(a$),0:POKE &B004,LEN(
a$):POKE &8201,LEN(a$):POKE &B606,0:GOSUB 510:GOTO 550
510 CALL &8200:a=PEEK(&A001)*256+PEEK(&A000):buff=PEEK( >XC
&7001)*256+PEEK(&7000):ex=PEEK(buff+27)*256+PEEK(buff+2
6):b=PEEK(&A003)*256+PEEK(&A002)
520 IF a>=42981 OR b=0 THEN PRINT CHR$(7):a=69:b=55:a$= >EX
"IMPOSSIBLE !":GOSUB 360:FOR i=0 TO 2000:NEXT:a$=STRING
$(12,32):GOSUB 360:GOTO 430
530 RETURN                                                   >ZD
540 DATA 21,00,80,11,00,c0,01,10,02,ed,b0,21,20,82,11,0 >ZH
0,cd,01,94,00,ed,b0,c9
550 LO$=HEX$(ex,4):LLO$=LEFT$(LO$,2):RLO$=RIGHT$(LO$,2) >WV
:POKE &81F3,VAL("&"+RLO$):POKE &81F4,VAL("&"+LLO$):REST
ORE 540:FOR t=0 TO 22:READ m$:POKE &9000+t,VAL("&"+m$):
NEXT:POKE &B607,0:POKE &B608,1:MODE 1:FOR i=0 TO 15:INK
 i,0:NEXT:INK 3,23:PEN 3
560 CALL &BBAB:WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &82E0:CALL &9 >RU
000:CALL &C000
570 RESUME NEXT                                              >LZ
580 RETURN                                                   >ZJ
```

CARACTERES

Vous ne savez pas (ou vous n'avez pas le temps) d'égayer vos textes en employant des caractères différents du jeu standard. Eh bien voici 3 listings qui vous donneront chacun de nouvelles possibilités de présentation.

Tout d'abord CARAFUTU redéfinit les caractères 0 à 9 et A à Z (majuscules) pour leur donner un "look" futuriste. Le second programme CARAMANU redéfinit tous les caractères (sauf graphiques) et donne une écriture apparemment manuscrite. Enfin, CARAMINI permet de taper ou de lire un texte préenregistré en data.

Avec ce dernier programme le nombre de colonnes en mode texte est doublé. On obtient ainsi :

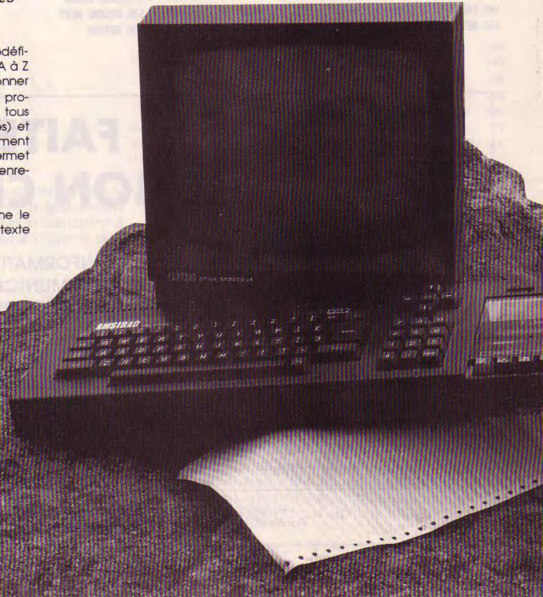
- 40 colonnes en mode 0
- 80 colonnes en mode 1

et 160 colonnes en mode 2 (la loupe n'est pas fournie).

Pour la frappe du texte, la routine prévoit l'utilisation de la touche DEL. A vous d'intégrer ces modules dans vos propres programmes et de réaliser des affichages originaux.

Augustin MARIMON

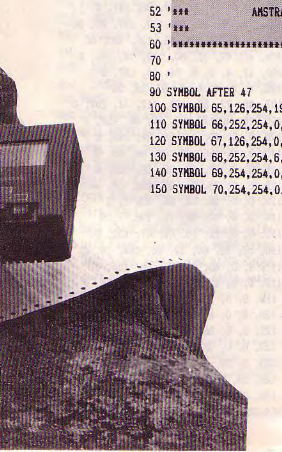
Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128





CARAFUTU

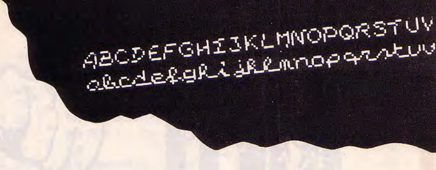
```
10 '*****************************************
20 '***                                   ***
30 '***      CARACTERES FUTURISTES        ***
40 '***                                   ***
50 '***      (C) A. MARIMON 1989          ***
51 '***                                   ***
52 '***          AMSTRAD CPC              ***
53 '***                                   ***
60 '*****************************************
70 '
80 '
90 SYMBOL AFTER 47
100 SYMBOL 65,126,254,198,254,198,198,198,0
110 SYMBOL 66,252,254,0,252,198,254,252,0
120 SYMBOL 67,126,254,0,192,192,254,126,0
130 SYMBOL 68,252,254,6,198,198,254,252,0
140 SYMBOL 69,254,254,0,252,192,254,126,0
150 SYMBOL 70,254,254,0,252,192,192,192,0
160 SYMBOL 71,126,254,0,222,198,254,126,0
170 SYMBOL 72,198,198,246,246,198,198,198,0
180 SYMBOL 73,24,24,0,24,24,24,24,0
190 SYMBOL 74,60,60,0,24,24,248,240,0
200 SYMBOL 75,198,198,12,240,204,198,198,0
210 SYMBOL 76,192,192,192,192,192,254,126,0
220 SYMBOL 77,252,254,198,214,214,214,214,0
230 SYMBOL 78,252,254,198,198,198,198,198,0
240 SYMBOL 79,124,254,6,198,198,254,124,0
250 SYMBOL 80,252,198,6,252,192,192,192,0
260 SYMBOL 81,124,254,0,198,206,252,122,0
270 SYMBOL 82,252,254,6,254,252,206,198,0
280 SYMBOL 83,24,24,24,12,6,254,252,0
290 SYMBOL 84,254,254,0,48,48,62,30,0
300 SYMBOL 85,198,198,198,198,198,254,126,0
310 SYMBOL 86,198,198,6,198,108,56,16,0
320 SYMBOL 87,214,214,214,214,198,254,126,0
330 SYMBOL 88,198,198,12,56,108,198,198,0
340 SYMBOL 89,198,198,254,126,6,254,252,0
350 SYMBOL 90,254,254,0,56,224,254,254,0
360 SYMBOL 48,124,254,14,214,230,254,124,0
370 SYMBOL 49,24,56,0,24,24,24,24,0
380 SYMBOL 50,124,254,0,126,192,254,254,0
390 SYMBOL 51,124,254,0,126,6,254,124,0
400 SYMBOL 52,198,198,192,254,126,6,6,0
410 SYMBOL 53,254,254,0,252,6,254,252,0
420 SYMBOL 54,124,254,0,252,198,254,124,0
430 SYMBOL 55,254,254,0,28,48,48,48,0
440 SYMBOL 56,124,254,0,124,198,254,124,0
450 SYMBOL 57,124,254,0,254,126,6,6,0
460 MODE 1:CLS:FOR i=48 TO 90:PRINT CHR$(i);:NEXT
```



CARAMANU

```
10 '**********************************************
20 '***                                        ***
30 '***        CARACTERES  MANUSCRITS          ***
40 '***                                        ***
50 '***        (C)  A. MARIMON 1989            ***
60 '***                                        ***
70 '***             AMSTRAD  CPC               ***
80 '***                                        ***
90 '**********************************************
100 '
110 '
120 SYMBOL AFTER 32
130 SYMBOL  32, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
140 SYMBOL  33, 8, 8, 8, 16, 16, 0, 32, 0
150 SYMBOL  34, 18, 36, 36, 0, 0, 0, 0, 0
160 SYMBOL  35, 18, 18, 127, 36, 254, 72, 72, 0
170 SYMBOL  36, 8, 60, 72, 60, 18, 124, 16, 0
180 SYMBOL  37, 0, 68, 164, 72, 18, 37, 34, 0
190 SYMBOL  38, 24, 36, 40, 16, 42, 68, 58, 0
200 SYMBOL  39, 8, 8, 16, 32, 0, 0, 0, 0
210 SYMBOL  40, 8, 16, 32, 32, 32, 16, 8, 0
220 SYMBOL  41, 16, 8, 4, 4, 4, 8, 16, 0
230 SYMBOL  42, 0, 84, 56, 124, 56, 84, 0, 0
240 SYMBOL  43, 0, 8, 8, 126, 16, 16, 0, 0
250 SYMBOL  44, 0, 0, 0, 0, 0, 8, 8, 16
260 SYMBOL  45, 0, 0, 0, 124, 0, 0, 0, 0
270 SYMBOL  46, 0, 0, 0, 0, 16, 56, 16, 0
280 SYMBOL  47, 8, 8, 16, 16, 16, 16, 32, 32
290 SYMBOL  48, 28, 34, 66, 66, 66, 68, 56, 0
300 SYMBOL  49, 8, 24, 40, 72, 16, 16, 124, 0
310 SYMBOL  50, 28, 34, 2, 12, 48, 66, 124, 0
320 SYMBOL  51, 28, 34, 2, 28, 2, 66, 60, 0
330 SYMBOL  52, 12, 16, 32, 68, 124, 8, 8, 0
340 SYMBOL  53, 124, 64, 124, 2, 66, 66, 60, 0
350 SYMBOL  54, 28, 32, 64, 92, 98, 34, 28, 0
360 SYMBOL  55, 62, 2, 4, 62, 8, 8, 8, 0
370 SYMBOL  56, 60, 66, 66, 60, 66, 66, 60, 0
380 SYMBOL  57, 60, 66, 66, 62, 2, 4, 120, 0
390 SYMBOL  58, 16, 56, 16, 0, 16, 56, 16, 0
400 SYMBOL  59, 0, 0, 0, 8, 0, 8, 8, 16
410 SYMBOL  60, 4, 8, 16, 32, 16, 8, 4, 0
420 SYMBOL  61, 0, 0, 124, 0, 0, 124, 0, 0
430 SYMBOL  62, 32, 16, 8, 4, 8, 16, 32, 0
440 SYMBOL  63, 60, 2, 2, 12, 16, 0, 64, 0
450 SYMBOL  64, 60, 66, 154, 170, 156, 64, 62, 0
460 SYMBOL  65, 12, 18, 34, 66, 122, 130, 132, 4
470 SYMBOL  66, 120, 4, 36, 124, 66, 130, 252, 0
480 SYMBOL  67, 56, 68, 128, 128, 128, 66, 60, 0
490 SYMBOL  68, 120, 36, 34, 66, 68, 24, 224, 0
500 SYMBOL  69, 28, 32, 64, 120, 64, 64, 62, 0
510 SYMBOL  70, 62, 64, 64, 120, 128, 128, 128, 0
520 SYMBOL  71, 60, 66, 128, 140, 130, 66, 60, 0
530 SYMBOL  72, 2, 66, 66, 78, 114, 66, 66, 0
540 SYMBOL  73, 14, 112, 8, 8, 16, 16, 126, 0
550 SYMBOL  74, 60, 8, 8, 4, 4, 66, 60, 0
560 SYMBOL  75, 70, 72, 80, 96, 104, 68, 66, 0
570 SYMBOL  76, 32, 32, 32, 64, 64, 64, 62, 0
580 SYMBOL  77, 66, 110, 82, 66, 66, 66, 4, 4
590 SYMBOL  78, 67, 164, 164, 148, 148, 140, 132, 0
600 SYMBOL  79, 56, 68, 130, 130, 130, 68, 56, 0
610 SYMBOL  80, 248, 68, 66, 130, 188, 128, 128, 0
620 SYMBOL  81, 56, 68, 130, 130, 146, 76, 58, 0
630 SYMBOL  82, 28, 226, 66, 92, 136, 132, 130, 0
640 SYMBOL  83, 60, 66, 48, 12, 2, 66, 60, 0
650 SYMBOL  84, 14, 240, 8, 16, 16, 16, 16, 0
660 SYMBOL  85, 2, 66, 66, 66, 66, 34, 28, 0
670 SYMBOL  86, 66, 66, 68, 36, 40, 16, 16, 0
680 SYMBOL  87, 130, 130, 146, 146, 146, 180, 72, 0
690 SYMBOL  88, 0, 70, 40, 16, 40, 68, 128, 0
700 SYMBOL  89, 130, 66, 36, 8, 16, 32, 64, 0
710 SYMBOL  90, 62, 66, 4, 24, 32, 70, 248, 0
720 SYMBOL  91, 56, 68, 186, 162, 186, 68, 56, 0
730 SYMBOL  92, 64, 64, 32, 16, 8, 4, 4, 0
740 SYMBOL  93, 60, 4, 4, 4, 4, 4, 60, 0
750 SYMBOL  94, 16, 56, 84, 16, 16, 16, 16, 0
760 SYMBOL  95, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255
770 SYMBOL  96, 16, 8, 4, 0, 0, 0, 0, 0
780 SYMBOL  97, 0, 0, 28, 34, 66, 68, 59, 0
790 SYMBOL  98, 48, 72, 72, 80, 86, 98, 189, 0
800 SYMBOL  99, 0, 0, 56, 68, 64, 65, 190, 0
810 SYMBOL  100, 4, 4, 52, 76, 132, 128, 127, 0
820 SYMBOL  101, 0, 0, 60, 66, 92, 96, 191, 0
830 SYMBOL  102, 24, 36, 36, 40, 112, 147, 60, 16
840 SYMBOL  103, 0, 0, 58, 66, 66, 126, 130, 60
850 SYMBOL  104, 48, 72, 72, 80, 112, 72, 199, 0
860 SYMBOL  105, 12, 4, 0, 8, 24, 44, 199, 0
870 SYMBOL  106, 4, 0, 4, 4, 2, 30, 35, 28
880 SYMBOL  107, 48, 72, 80, 104, 112, 72, 207, 0
890 SYMBOL  108, 16, 40, 72, 80, 96, 96, 159, 0
900 SYMBOL  109, 0, 0, 40, 84, 84, 84, 147, 0
910 SYMBOL  110, 0, 0, 156, 98, 66, 66, 65, 0
920 SYMBOL  111, 0, 0, 60, 66, 66, 66, 188, 0
930 SYMBOL  112, 0, 0, 28, 34, 66, 252, 64, 64
940 SYMBOL  113, 0, 0, 56, 68, 66, 63, 2, 2
950 SYMBOL  114, 0, 0, 60, 36, 72, 136, 7, 0
960 SYMBOL  115, 0, 0, 12, 18, 34, 67, 132, 0
970 SYMBOL  116, 32, 32, 60, 32, 96, 144, 15, 0
980 SYMBOL  117, 0, 0, 66, 66, 66, 68, 184, 0
990 SYMBOL  118, 0, 0, 134, 140, 132, 72, 48, 0
1000 SYMBOL  119, 0, 0, 131, 150, 146, 146, 108, 0
1010 SYMBOL  120, 0, 0, 4, 100, 24, 36, 195, 0
1020 SYMBOL  121, 0, 0, 68, 68, 76, 180, 7, 120
1030 SYMBOL  122, 0, 0, 28, 34, 12, 2, 2, 124
1040 SYMBOL  123, 8, 16, 16, 32, 16, 16, 8, 0
1050 SYMBOL  124, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 24, 0
1060 SYMBOL  125, 32, 16, 16, 8, 16, 16, 32, 0
1070 MODE 1:CLS:FOR I=33 TO 125:PRINT CHR$(I);:NEXT
```





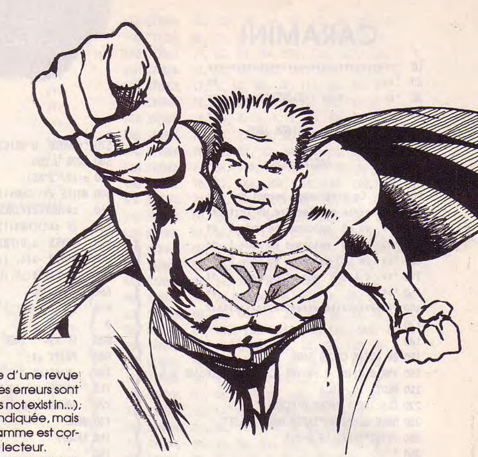
CARAMINI

```
10 '*********************************
20 '**                             **
30 '**       MINI CARACTERES       **
40 '**                             **
50 '**    (C) A. MARIMON 1989      **
60 '**                             **
70 '**         AMSTRAD CPC         **
80 '**                             **
90 '**  Ce programme  permet de    **
100 '** saisir ou d'ecrire un texte **
110 '**  en 40  colonnes en mode 0  **
120 '**  en 80  colonnes en mode 1  **
130 '**  en 160 colonnes en mode 2  **
140 '**  ( Loupe  non  fournie ! )  **
150 '**                             **
160 '*********************************
170 '
180 '
190 ON BREAK GOSUB 1060
200 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,19:INK 3,10:INK 4,5
210 PLOT -10,-10,1
220 CLS:INPUT "MODE D'ECRAN ";mo
230 MODE mo:PRINT"TAPER UNE PHRASE"
240 PRINT"APRES LE BIP."
250 '
260 '*********************************
270 '** REDEFINITION DES CARACTERES **
280 '*********************************
290 '
300 SYMBOL AFTER 32
310 FOR i=33 TO 90
320   READ a$
330   FOR j=1 TO 5
340     b(j)=VAL("&"+MID$(a$,j,1)+"0")
350   NEXT
360   SYMBOL i,b(1),b(2),b(3),b(4),b(5),0,0,0
370 NEXT
380 DATA 44404,AA000,4E4E4,6CE6C,A248A
390 DATA 66CEE,44000,48884,42224,A4E4A
400 DATA 04E40,00024,00E00,00004,22488
410 DATA EAAAE,4C44E,E2E8E,E262E,AAE22
420 DATA E8E2E,E8EAE,E2444,EAEAE,EAE2E
430 DATA 00404,02024,24842,0E0E0,84248
440 DATA C2404,EAA8E,4AAEA,CACAC,4A8A4
450 DATA CAAAC,E8C8E,E8C88,68AA6,AAEAA
460 DATA E444E,622A4,AACAA,8888E,AEAAA
470 DATA EAAAA,4AAA4,CAC88,4AAC6,CACAA
480 DATA 6842C,E4444,AAAAC,AAA44,AAAEA
490 DATA AA4AA,AA444,E248E
500 PRINT CHR$(7)
510 '
520 '*********************************
530 '**   ROUTINE SAISIE CLAVIER.   **
540 '*********************************
550 '
560 TAG
570 '(COORD  D'ORIGINE)
580 MOVE 0,200
590 a=16/(2^MO)
600 WHILE a$<>CHR$(13)
610   a$=UPPER$(INKEY$)
620   IF a$<>CHR$(127) THEN 670
630   MOVER -a,0:PRINT CHR$(128);CHR$(128);
640   MOVER -a*4,-12:DRAWR a,0:MOVER -a,12
650   c$=LEFT$(c$,(LEN (c$)-1))
660   GOTO 720
670   IF a$=CHR$(13) THEN MOVER -a,-12:DRAWR a*2,0,0:GOTO 73
0
680   IF a$="" THEN 730
690   PRINT a$;
700   c$=c$+a$
710   MOVER -a,-12:DRAWR a,0:MOVER -a,12
720   SOUND 2,50,1,7
730 WEND
740 TAGOFF
750 '
760 '*********************************
770 '**   ROUTINE ECRITURE TEXTE.   **
780 '*********************************
790 '
800 '(COORD, ENCRE, TEXTE, ("" SI FIN))
810 DATA 0,188,1,VAR C$
820 DATA 0,176,2,TEXTE PRE-ENREGISTRE EN DATA
830 DATA 0,164,2,SUITE DU TEXTE
840 DATA 0,152,1,1234567890!#$%&'()=-à+;*?/>.<
850 DATA 0,140,3,ESSAYEZ LES AUTRES MODES
860 DATA 0,128,3,APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ...
870 DATA 0,0,1,""
880 RESTORE 810
890 WHILE a$<>""
900   READ x,y,e,a$:a$=UPPER$(a$)
910   IF a$="VAR C$" THEN a$=c$
920   IF mo=2 THEN e=1
930   PLOT -10,-10,e
940   TAG:MOVE x,y
950   FOR i=1 TO LEN(a$)
960     b$=MID$(a$,i,1):PRINT b$;
970     MOVER -a,-12:DRAWR a,0:MOVER -a,12
980     SOUND 2,1000,1,7
990     FOR j=1 TO 20:NEXT j
1000   NEXT i
1010   MOVER 0,-12:DRAWR a,0,0
1020   TAGOFF
1030 WEND
1040 WHILE INKEY$="":WEND
1050 SYMBOL AFTER 32:RUN
1060 SYMBOL AFTER 32:MODE 2:LIST
```

ANTI ERREURS

Grégory NOE

Valable pour
- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128



Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Lines does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur.

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (CPC) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure :

- sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.

Puis, si vous êtes sur K7, rembobinez la bande jusqu'au début du fichier;

- chargez Anti-Erreurs;
- entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage. Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, ô miracle !, ça marche.

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

```
10  '*****************************        >LA
20  '#                           #        >LB
30  '*     ANTI  -  ERREURS      *        >LC
40  '#                           #        >LD
50  '*              VERSION 2.0  *        >LE
60  '#                           #        >LF
70  '*****************************        >LG
80  '                                     >LH
90  ' (c) CPC & G. NOE 1987               >LJ
100 '                                     >RB
110 '                                     >RC
120 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>        >RD
130 '<       INITIALISATION       >       >RE
140 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<        >RF
150 '                                     >RG
160 ON ERROR GOTO 1250                    >QD
170 MODE 2                                >HH
180 DIM G$(23)                            >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$:NEXT   >FR
200 'ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI-DESSOUS NE CONTIENT  >RC
PAS TOUTES LES LETTRES DE L'ALPHABET !!!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N,P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z  >AD
220 ' ANTI-BUG FICHIER                    >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280         >ZD
240 OPENOUT "CPC"                         >MA
250 MEMORY HIMEM-2                        >NX
260 CLOSEOUT                              >RJ
270 POKE HIMEM+1,255                      >PP
```

```
280 DEFINT B-Z                                                  >WH
290 '                                                           >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1:PAPER 0                     >JN
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16                                       >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R E U R S    ";CHR$(24 >GU
);"Version 2.0";CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385                                     >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DES STANDARDS AMSTRAD" >EV

350 WINDOW 1,80,3,23                                            >NL
360 M$="Realise par Gregory NOE"                                >HJ
370 F$=""                                                       >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)                                          >PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)                                          >PL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$                                      >UL
410 FOR T=1 TO 100                                              >LQ
420 NEXT T,I                                                    >EF
430 '                                                           >RH
440 ' ********************************                          >RJ
450 '                                                           >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM DU FICHIER : ";              >XT
470 INPUT "",NF$                                                >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 460                       >GR
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU ECRAN (I/E)?"                >VR
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INKEY$):WEND                    >NK
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANCHEZ-LA..." ELSE 540  >XD
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)                               >AR
530 GOTO 560                                                    >ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560                                >YQ
550 GOTO 500                                                    >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LISTAGE N'EST PAS  >QR
TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER LE MAGNETOPHONE OU  >JW
NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA DISQUETTE"                   >TL
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE POUR LA LECTUR >HH
E"
600 CALL &BB05                                                  >LH
610 '                                                           >RH
620 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<                                    >RJ
630 '< TRAITEMENT DU FICHIER >                                  >RK
640 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>                                   >TA
650 '                                                           >TB
660 OPENIN "!"+NF$                                              >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..."                           >JR
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE INPUT#9,B$:GOTO 1160 >YW

690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$                                       >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310                                    >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP                                    >WN
720 '                                                           >RK
730 '    CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE                           >TA
740 '                                                           >TB
750 A=0:FLG=0                                                   >MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)                                          >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)                                             >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN FLG=0:GOTO 840                >PC
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN FLG=1:GOTO 840                >PD
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN 850                          >CX
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 860                           >CA
820 IF FLG=1 THEN 840                                           >ND
830 L$=UPPER$(L$)                                               >MC
840 A=A+ASC(L$)+I                                               >LU
850 NEXT I                                                      >PB
860 '                                                           >TE
870 CH$=STR$(A)                                                 >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)                                  >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2                                    >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))                                        >TY
910 C=INT(A/23)                                                 >AH
920 P=A-(C*23)                                                  >LJ
930 C$=G$(P)                                                    >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))                                     >WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)                                      >UT
960 C$=C$+G$(P)                                                 >TD
970 '                                                           >TG
980 FOR I=1 TO 6                                                >WK
990 L$=MID$(A$,I,1)                                             >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030                              >XJ
1010 LI$=LI$+L$                                                 >XF
1020 NEXT                                                       >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF ASC(MID$(A$,I,1))<32  >EK
THEN VM$=VM$+" " ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                                              >MW
1050 '                                                          >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090                               >YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$                                   >WZ
1080 LI$="":GOTO 1160                                           >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55):TAB(57) ">";C$                >QM
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160                                    >UT
1110 FG=1                                                       >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))                                     >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)                                      >VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GOSUB 1310:GOTO 1150   >VB
1150 GOTO 1100                                                  >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOTO 680                       >HD
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT TAB(50) CHR$(24);"UN >RJ
E TOUCHE...";CHR$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ ";NF$;" ET CORRIGEZ >JC
 LES LIGNES QUE VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                                                        >YK
1200 '                                                          >XF
1210 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<                                >XG
1220 '< TRAITEMENTS DES ERREURS >                               >XH
1230 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<                                >XJ
1240 '                                                          >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7);CHR$(24);"FICHIER >YC
 NON ASCII";CHR$(24):END ELSE CONT
1260 '                                                          >YB
1270 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<                                >YC
1280 '<    ATTENTE TOUCHE...    >                               >YD
1290 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<                                >YE
1300 '                                                          >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL &BB03:PRINT TAB(50)  >AF
"UNE TOUCHE...":CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                                                     >EK
```

DISQUETTE SYSTEME AU FORMAT DATA

... ou comment ressusciter 9 Ko



Alors toujours à la recherche du moindre octet sur vos disquettes ? Voici un programme qui va vous permettre de grapiller les précieux éléments de mémoire.

Rappels : en CPM2.2, le système d'exploitation est contenu dans les deux premières pistes d'une disquette Système, occupant ainsi 9 Ko (2 fois 9 secteurs de 512 octets). Le répertoire occupant 2 Ko, il reste pour les données 169 Ko (180 Ko - 9 Ko - 2 Ko).
Dans le cas d'une disquette Data, ces deux pistes sont disponibles et les données peuvent donc occuper 178 Ko (180 Ko - 2 Ko pour le répertoire).

En CPM+, le format des disquettes Système est le même qu'en CPM2.2 (deux pistes réservées), mais le système d'exploitation n'occupe pas ces deux pistes : il est contenu dans un fichier standard de 25 Ko,

nommé C10CPM3.EMS (où seule compte en fait l'extension). Seul le premier secteur de la première piste (piste 0, secteur &41) est occupé par le chargeur (BOOT). Le reste, soit 8,5 Ko, est inoccupé mais n'est absolument pas accessible aux données. A moins que...

LA COMMANDE |CPM

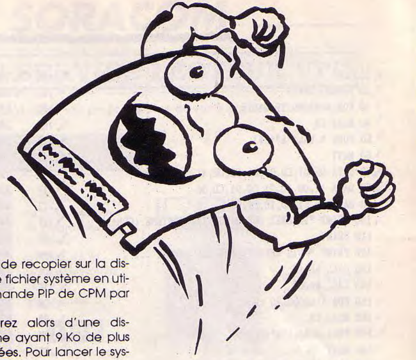
Examinons ce qui se passe à l'appel de la commande |CPM. Une routine située dans la ROM disque (point d'entrée : &C1DC) initialise les tables de saut et les paramètres disque, charge à l'adresse &100 le premier secteur de la première piste (BOOT), et lui transfère le contrôle après vérification de la conformité.
Le chargeur à son tour recherche sur le disque le fichier contenant le système (*.EMS), le charge, et lui donne le contrôle : le CPM+ est installé.

L'IDEE

Puisque le système occupe un fichier standard, l'idée consiste à le charger non pas par l'appel de la commande |CPM, mais par un programme binaire classique (au format AMSDOS), les deux fichiers étant stockés **sur une disquette Data**.
Plutôt que de réécrire complètement un tel chargeur binaire, il suffit de charger en mémoire le BOOT d'une disquette Système (CPM+) et de le sauvegarder sur une disquette Data, grâce à l'option B de la commande SAVE. Il est nécessaire de lui adjoindre auparavant un module permettant l'initialisation des tables, et de modifier les paramètres dépendant du format (numérotation des secteurs et position du répertoire).

LE PROGRAMME

Tapez le programme Basic, sauvegardez-le sur votre disquette d'utilitaires (sous le nom SYSTEME.BAS, par exemple), puis lancez-le : il se charge de tout ; conformez-vous simplement à ses indications.



N'oubliez pas de recopier sur la disquette Data le fichier système en utilisant la commande PIP de CPM par exemple.
Vous disposerez alors d'une disquette Système ayant 9 Ko de plus pour les données. Pour lancer le système, faites : RUN»CPM».

INTERET

La nécessité d'utiliser une disquette Système en CPM2.2 tient au fait qu'après exécution d'un programme et retour au système d'exploitation, celui-ci doit être rechargé depuis la disquette.
Cette contrainte disparaît avec CPM+ qui réside dans le premier banc de 64 Ko de mémoire vive, les programmes s'exécutant dans l'autre banc de mémoire de 64 Ko. Il n'est donc pas nécessaire d'utiliser une disquette Système pour lancer un programme d'application : celui-ci peut résider, avec ses données, sur une disquette Data. C'est un des avantages de CPM+ par rapport à CPM2.2.

On peut donc se demander quel intérêt il y a à implanter le système d'exploitation sur une disquette d'application. Outre le fait que l'on gagne une manipulation de disquette, l'espace-disque supplémentaire peut se révéler nécessaire si on veut rendre une application autochargeable.
Un programme autochargeable est lancé automatiquement dès que l'installation du système d'exploitation est achevée. Le système teste alors la présence sur le disque du fichier de commandes PROFILE.SUB et, à la condition que le fichier SUBMIT.COM soit également présent, l'exécute.

EXEMPLE

Prenons l'exemple d'une gestion de fichier écrite sous DbaseII, appelée GESTION.CMD, d'une vingtaine de Ko. Pour rendre l'application autochargeable, la disquette devra au minimum contenir les fichiers suivants :

C10CPM3.EMS 25 Ko
SUBMIT.COM 6 Ko
PROFILE.SUB 1 Ko (contient la commande : DBASE GESTION)
DBASE.COM 19 Ko
DBASEOVR.COM 40 Ko
GESTION.CMD 20 Ko

soit un total de 111 Ko. Reste pour les données :

169 − 111 = 58 Ko sur une disquette Système standard ;
178 − 112 = 66 Ko sur une disquette Data munie du chargeur binaire.

Le gain de 8 Ko représente environ une centaine d'enregistrements supplémentaires dans les fichiers données.
Une remarque : rien n'empêche de renommer le chargeur binaire, par exemple GESTION.BIN ; l'application se lancera alors par : RUN «GESTION», ce qui est très bien, surtout si l'application est compilée et destinée à un autre utilisateur.

Marc BALLAND

```
10 CLS                                              >MB
20 MEMORY &8FFF                                     >GC
30 FOR A=&A000 TO &A015                             >PG
40 READ C$                                          >HB
50 POKE A,VAL("&"+C$)                               >NB
60 NEXT                                             >YG
70 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,0E,41                     >YN
80 DATA 11,00,00,21,00,91,CD,66                     >XP
90 DATA C6,C1,CD,18,B9,C9                           >TZ
100 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE SYSTEME (CPM+)"    >WF
110 PRINT                                           >NE
120 PRINT "PUIS APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ..."         >PP
130 CALL &BB18                                      >LK
140 CALL &A000                                      >JC
150 FOR A=&9000 TO &904C                            >QB
160 READ C$                                         >PB
170 POKE A,VAL("&"+C$)                              >PV
180 NEXT                                            >EE
190 DATA 0E,07,CD,0F,B9,31,00,C0                    >YX
200 DATA FD,21,48,AC,11,33,AD,01                    >YN
210 DATA A5,00,CD,AF,CA,21,41,AD                    >ZB
220 DATA 35,3E,81,32,03,00,AF,32                    >YQ
230 DATA 04,00,21,33,C0,11,80,BE                    >YD
240 DATA 01,3F,00,ED,B0,CD,C0,C0                    >YT
250 DATA CD,00,C5,21,00,91,11,00                    >YW
260 DATA 01,01,2B,01,ED,B0,01,79                    >YB
270 DATA C1,31,33,AD,21,63,C1,22                    >YG
280 DATA 39,00,C3,00,01                             >PY
290 POKE &9207,&FF                                  >LU
300 POKE &920F,&CA                                  >LT
310 CLS                                             >TJ
320 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE DATA               >JW
330 PRINT                                           >MJ
340 PRINT "PUIS APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ..."         >PU
350 CALL &BB18                                      >MD
360 SAVE"CPM",B,&9000,&230,&9000                    >YL
370 CLS                                             >UE
380 PRINT "N'OUBLIEZ PAS DE TRANSFERER LE"          >MX
390 PRINT                                           >PE
400 PRINT "FICHIER SYSTEME (C10CPM3.EMS)            >LE
410 PRINT                                           >NH
420 PRINT "SUR LA DISQUETTE ."                      >ZD
430 PRINT:PRINT                                     >MW
440 PRINT "POUR LANCER LE SYSTEME : RUN";CHR$(34);"CPM" >DW
450 PRINT                                           >PB
460 END                                             >TD
```

EDITIONS SORACOM

SORACOM OUVRE SON SERVICE LECTEUR VPC

Afin de satisfaire plus directement ses lecteurs, SORACOM ouvre son propre service de vente par correspondance.

CATALOGUE



Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.

115 F

Disquette : **250 F**

(Nlle édition)



(Nlle édition)

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.

110 F



COMPILATION CPC N° 1

(du CPC n° 1 au n° 4)

80 F

Environnement matériel, commande de CPM 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.



119 F

Disquette : **150 F**



***BOULDEUR :** un jeu inspiré par qui-vous-savez mais qui propose de véritables énigmes et un éditeur de tableaux en prime. (Arcade)*

120 F

COMPILATION CPC N° 2

(du CPC n° 5 au n° 8)



80 F

MULTICOURBES III

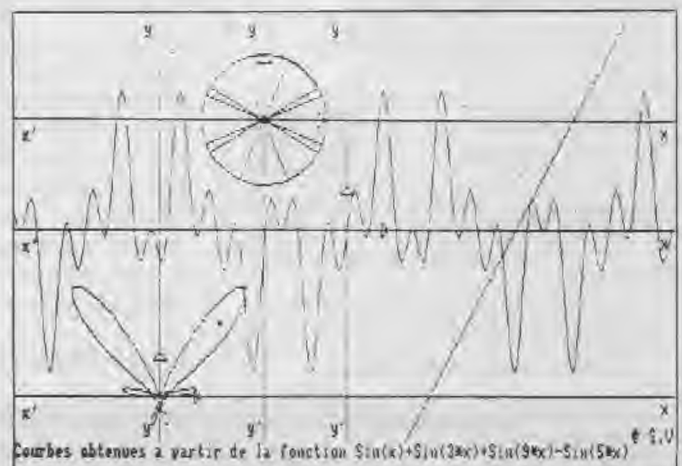
de Sylvain VIEUJOT

Du lycéen à l'ingénieur :
Ce logiciel permet l'étude de fonctions, de suites numériques, et la résolution d'équations.

Quelques options disponibles :

- Etude de toutes les fonctions à 2, 3 et 4 variables.
- Etude de suites arithmétiques, géométriques ou définies par une expression.
- Résolution d'équations trigonométriques sur le cercle.
- Possibilité de tracer dans 2 modes graphiques, et dans un repère quelconque, avec une échelle variable.
- Variations, calcul des maximums et minimums, et des points d'intersection aux axes de la fonction.
- Calcul de dérivées, d'intégrales.
- Tracé de tangentes, tracé et étude des fonctions réciproques.
- Courbes en coordonnées polaires.
- Sauvegarde et impression des graphiques réalisés.

Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128, au prix de : ***230 F***
Réf. : BEP001



DES LOGICIELS NIVEAU MATERNELLE ET PRIMAIRE

EDUC-MATERNELLE-1
NIVEAU 4 à 6 ANS.

Logiciel orienté sur la reconnaissance de la graphie des lettres et des nombres.

– Apprentissage des lettres de l'alphabet avec image associée à chaque lettre Apprentissage des nombres de 1
à 9.

MC 15 CPC disk **200 F**

EDUC-MATERNELLE-2.
NIVEAU MATERNELLE CP.

– Reconstituer des séries d'images – Reconstituer des mots – Reconstituer des séries de nombres de 1 à 6. L'enfant exerce son esprit d'analyse et découvre les règles qui régiront ses premiers apprentissages comme l'organisation du travail écrit sur une page, le sens de la lecture et de l'écriture, le retour à la ligne...

MC 18 CPC disk **200 F**

MATHS-CE.
NIVEAU CE1 CE2.

Ce logiciel propose plusieurs points d'exercice de niveau cours élémentaire.
– Ranger des nombres en ordre croissant et décroissant – Comparer des nombres (supérieur inférieur) sommes produits – Compter pas à pas. (1, 2, 5, 10, 20, 40...) - Calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) - Compter la monnaie - Lire et afficher l'heure - Déplacer une tortue (exécuter et retrouver) - Symétries axiales.

MC 01 CPC disk **200 F**
MC 210 CPC K7 **170 F**

MATHS-CM.
NIVEAU CM1 CM2.

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations, fractions...) ou la géométrie (symétries sur repère orthonormé avec possibilité de construction de figures...) - Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) - addition - soustraction - multiplication - division.
- Fractions simples :
- sur des parties de rectangles, de camemberts - fractions équivalentes - numérateurs d'une fraction...
- Calcules d'aires :
- carré - rectangle... avec explication des formules en cas d'erreur
- Calcul de volume
- Symétrie (centrale et axiale)
- Suites proportionnelles
- Pourcentages

MC 02 CPC disk **250 F**
MC 200 CPC K7 **200 F**

FRANÇAIS-SONS.
NIVEAU CP CE1 CE2.

1 - Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants.
2 - Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonance.
3 - Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués.
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l'option 1 et aux élèves de CE1 CE2 pour les options 2 et 3.

MC 12 CPC disk **200 F**
MC 208 CPC K7 **170 F**

ORTHO-CM.
NIVEAU CE2 CM1 CM2.

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l'orthographe en complétant des phrases (19 règles ex : à ou a, on ou ont...).
A chaque faute, une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur. A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication.

MC 11 CPC disk **200 F**

FRANÇAIS-CM.
NIVEAU CM1 CM2 SIXIEME.

1 - Dictée : cette option permet à un instituteur ou à un parent de dicter un texte à l'élève avec correction automatique après une ou deux fautes sur chaque lettre (au choix) et avec comptage des fautes.

Un fichier niveau CM1 CM2 dictées est fourni avec ce logiciel mais une option de création permet de créer des dictées de tout niveau.
Une option lecture permet également de lire les textes de ce fichier.

2 - Participes passés avec ETRE et AVOIR : cette option permet d'apprendre à accorder les participes passés avec les verbes ETRE et/ou AVOIR avec sujet, complément d'objet direct ou indirect, masculin ou féminin, singulier ou pluriel.

A chaque faute, une explication du corrigé sera visualisée.
Un fichier de phrases est également fourni, ainsi qu'une option permettant la création de ses propres fichiers d'exercices.

3 - Conjugaison : ce module permet à l'élève d'aprendre à conjuguer les verbes des 3 groupes aux temps de son choix (imparfait, futur antérieur, présent...) sous la forme de phrases à compléter.

A chaque faute, une explication sera visualisée et le comptage de points apparaîtra à la fin de l'exercice.

MC 13 CPC disk **200 F**

GEOGRAPHIE-PRIMAIRE.
NIVEAU PRIMAIRE

Cours et exercice suivant niveau : Le Soleil - La Terre – Les points cardinaux - Les saisons - Le relief - Les cours d'eau et les mers en France - Les ports en France - Les grandes villes - Les pays frontaliers.

MC 19 CPC disk **200 F**

Pour tous les logiciels de la série MC, envoi ordinaire par poste : 10 F par logiciel.

DES LOGICIELS NIVEAU SECONDAIRE

GRAMMAIRE-65.
NIVEAU 6EME 5EME.

Ce logiciel traite des notions de fonctions et nature des groupes de mots constituant la phrase (sujet, verbe, complément...). - Apprentissage avec rappel de cours adapté à chaque situation - Révision générale. Les 220 phrases contenues dans ce logiciel sont réparties en 2 niveaux et couvrent plus de 1400 questions. Au niveau 1, l'utilisateur peut commencer en CM2.

MC 17 CPC disk — **200 F**

MATHS-6.
ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 6EME

– Opérations + - x / - Fractions - Calculs d'aires - Calculs sur les relatifs - Pourcentages avec graphismes - Suites proportionnelles avec graphisme - Symétries orthogonales.

MC 03 CPC disk — **200 F**
MC 201 CPC K7 — **170 F**

MATHS-5.
NIVEAU 5EME (NOUVEAU PROGRAMME)

Fractions - Nombres relatifs - Volumes - Echelles et vitesses - Angles - Symétries centrales

MC 21 CPC disk — **200 F**
MC 202 CPC K7 — **170 F**

MATS-54.
ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 5EME ET 4EME.

Multiples et diviseurs d'1 entier - Nombres premiers - Puissances d'un entier naturel - Decompostion d'1 entier naturel - P.G.C.D. et P.P.C.M. - Calculs algébriques - Rationnels (simplifications et opérations de fractions) - Equations et inéquations dans R

MC 04 CPC — **200 F**

MATHS-3.
ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 3EME.

Constructions de vecteurs - Calculs sur les droites - Systèmes linéaires 2,2 - Régionnement du plan- Calculs sur les racines carrées - Notions de trigonométrie.

MC 05 CPC disk — **200 F**

EQUATIONS.
ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 3EME ET 2NDE.

Equations du second degré avec interprétation graphique - Systèmes linéaires 2.2 - Systèmes linéaires à n équations p inconnues (n,n<8)

MC 06 CPC disk — **200 F**
MC 205 CPC K7 — **170 F**

MATHS SECOND CYCLE-1.
NIVEAU SECONDES À TERMINALES

Equations du second degré avec interprétation graphique - Courbe Y - f(x) avec choix du repère et des unités - Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices - Suites récurrentes avec graphisme - Fonctions réciproques

MC 07 CPC disk — **250 F**
MC 206 CPC K7 — **200 F**

MATHS SECOND CYCLE-2.
ALGEBRE POUR LES CLASSES DE SECONDES A TERMINALES.

Images par application affine - Courbes avec options (dont hardcopy) - Courbes superposées - Courbes définies par morceaux - Familles de courbes - Courbes planes (cinématique) - Courbes définies par une intégrale

MC 08 CPC disk — **200 F**
MC 207 CPC K7 — **170 F**

GEOMETRIE PLANE.
NIVEAU 4EME A TERMINALE

Deux logiciels accompagnés d'explications détaillées :
– Un utilitaire de dessin géométrique pour tracer points, droites, segments et cercles, le classique «TRACER à la règle ou au compas» accompagné de commentaires et de tous les résultats de géométrie analytique. Une figure peut être sauvegardée ou imprimée.
Huit exemples classiques de constructions géométriques accompagnent cet utilitaire (bissectrices, tangentes...).
– Une étude par le dessin des TRANSFORMATIONS GEOMETRIQUES (translations, homothétie, rotation, symétrie axiale et centrale, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, losange...).

MC 09 CPC disk — **200 F**

ESPACES ET SOLIDES.
NIVEAU PREMIERE ET TERMINALE

Dessin géométrique dans l'espace : utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et plans accompagnés de commentaires éventuels avec possibilité de sauvegarde et d'impression. La partie importante est la perspective choisie - La perspective «fil de fer» qui permet de refaire le tracé sous des angles différents - La perspective avec les plans colorés qui donne une meilleure visualisation.

Une représentation de SOLIDES dans l'espace avec : Entrées du solide de votre choix - Impression de fichiers de données - Choix des angles de perspectives - Des exemples de solides (solides de PLATON, étoile de KEPLER...)

MC 10 CPC disk — **200 F**

EXAMS.
TOUS NIVEAUX

Ce logiciel comprend une partie Questionnaire à choix multiples et une partie Liste de vocabulaire.
Q.C.M.

Permet de tester ses connaissances
- 3 fichiers de culture générale
- 1 fichier sur la Révolution française
- 1 fichier sur la langue anglaise
VOCALIST
Permet de tester ses connaissances sur les langues
- 3 fichiers ANGLAIS-FRANÇAIS
Il est possible de créer ses propres Q.C.M. sur tous sujets ainsi que ses propres VOCALIST sur les langues

MC 14 CPC disk — **200 F**

Pour tous les logiciels de la série MC, envoi ordinaire par poste : 10 F par logiciel.

Les logiciels éducatifs sélectionnés du mois

ORTHOGRAPHE CE2

Niveau CE2
Ce logiciel comprend :
- 20 règles d'orthographe
- 20 exercices d'applications
- 5 textes contrôles

Il couvre l'ensemble du programme d'orthographe de la classe du CE2 et permet à l'utilisateur d'apprendre une règle ou de faire le bilan de ses connaissances. Le succès d'une méthode qui a fait ses preuves : la méthode O.R.T.H.

Réf. DI 001 CPC : Disk **195 F**
Réf. DI 002 CPC : K7 **195 F**

ORTHOGRAPHE CM

Conçu selon le même principe que ORTHOGRAPHE CE2, ce logiciel s'adresse aux élèves de CM.

Réf. DI 003 CPC : Disk **195 F**
Réf. DI 004 CPC : K7 **195 F**

CALCUL CM

Addsous : Niveau primaire et collège
Apprentissage et consolidation des techniques de l'addition et de la soustraction. Trois modules, trois niveaux de difficultés, un bilan pédagogique fourni après chaque usage... des milliers d'exercices intéractifs.

Divisions I : Niveau CM2 et collège
Sous forme de rallye automobile, construction et/ou consolidation de la technique opératoire de la division grâce aux quatre modules progressifs.

Sur un même support pour Amstrad.

Réf. DI 005 CPC : Disk **195 F**
Réf. DI 006 CPC : K7 **195 F**

OBJECTIF CALCUL CP

Niveau CP
Ensemble de logiciels vivant, facile à utiliser pour apprendre à compter (COMPTE et KIM) ranger les nombres (ORDRE, ALGO) se repérer dans l'espace (CODE). Plusieurs niveaux de difficulté.

Réf. DI 007 CPC : Disk **195 F**
Réf. DI 008 CPC : K7 **195 F**

KIT 3ème/2nde

UNE PREPARATION EFFICACE A L'ENTREE EN SECONDE.
Conçu par des enseignants des collèges et des lycées, ce KIT permet aux futurs élèves de seconde de consolider leurs acquis de troisième en français et en mathématiques.
Dans ces deux matières, l'élève choisit le point de programme qu'il veut approfondir.
Une série d'exercices lui est proposée. Pour les effectuer dans les meilleures conditions, il pourra dès qu'il sera en difficulté appeler une aide. Le parti pris pédagogique du KIT 3ème/2nde est de favoriser chez l'élève une attitude active dans sa démarche d'apprentissage.
Une note s'affiche en cours d'exercice pour permettre à l'élève de faire le point à tout moment. Il s'apercevra vite qu'une erreur est bien plus sanctionnée qu'un recours à l'aide.

LES PLUS DU KIT 3ème/2nde
LE TRAITEMENT DES REPONSES très performant prend en compte un grand nombre de formulations différentes pour une même réponse ;
UN GRAND NOMBRE DE DONNEES permet le renouvellement des exercices : en français 3 sets de données par exercices et en mathématiques une infinité. (l'élève choisira entre les données proposées par les auteurs du KIT, les données tirées au hasard ou ses propres données).

Réf. DI 009 CPC : Disk **490 F**

KIT CM2/6ème

Programme du CM2 : orthographe, calcul, conjugaison. Pour un soutien tout au long de l'année scolaire ou des révisions pendant les vacances, KIT CM2/6ème rassemble une série d'outils efficaces de préparation à l'entrée en 6ème.

Trois logiciels :
- Bilan des acquis
- Bloc notes
- Méthodologie

et une série de livres de la collection "apprendre", une cassette audio de dictées et un roman de la collection "les maîtres de l'aventure".

Réf. DI 010 CPC : Disk **490 F**
Réf. DI 011 CPC : K7 **490 F**

PREMIERS PAS VERS LA ROBOTIQUE

Permet : – D'apprendre à se servir de l'ordinateur pour communiquer avec le monde extérieur. – De donner un ordre à un élément extérieur : faire tourner un moteur, allumer, éteindre une ampoule, émettre un bruit, etc. – De traiter une information venue du monde extérieur : allumer une ampoule quand l'intensité lumineuse baisse, faire ralentir un train électrique si un autre entre en gare, etc.
Toutes ces manipulations simples et bien d'autres sont réalisables à l'aide du matériel fourni : Interface + moteur, cellule photorésistante, interrupteur à lampe souple, interrupteur de course, bouton poussoir, tournevis, fils et cosse...
Se programme dans n'importe quel langage : BASIC, LSE, FORTH, LOGO, ASSEMBLEUR... De nombreux exemples détaillés figurent dans la notice utilisateur. Une bonne introduction à OMNIBUS.

Réf. DI 012 CPC : Disk **990 F**

DESTINATION MATHS
(Génération 5)

Afin de participer à la grande aventure spatiale du XXIème siècle, développez vos aptitudes mathématiques !
L'ESSENTIEL DES CONNAISSANCES pour CE, CM, 6ème/5ème.
TRES GRANDE FACILITE D'EMPLOI,
REALISATION EXCEPTIONNELLE : décors futuristes, animations, musique...

CE1/CE2
Réf. G5 001 CPC : Disk **199 F**
CM1/CM2
Réf. G5 002 CPC : Disk **199 F**
6ème/5ème
Réf. G5 003 CPC : Disk **199 F**

TROUBADOURS
(Lankhor)

Lancez-vous sur la trace des chevaliers du moyen-âge et vivez une grande aventure poétique et musicale. (Pour filles et garçons à partir de neuf ans). Une manière originale et plaisante d'aborder la lecture, l'expression écrite, le vocabulaire, la musique. CONSIDERE COMME UN DES MEILLEURS LOGICIELS EDUCATIFS PAR LA PRESSE.

Réf. G5 004 CPC : Disk **199 F**

Anciens numéros CPC et Hors-Série

Attention, n° 1 à 9, 12, 14, 15, 17, 21, 22 et HS 1, 2, 3 et 5 épuisés

Un récapitulatif des articles et des programmes publiés se trouve dans le n° 19 pour les CPC n° 1 à 17 et dans le n° 30 pour les CPC n° 18 à 19

CPC n° 30 : Les caractères de contrôle - Astronomie planétaire - Branchez le Turbo - Anti-erreurs 2 - Traceur d'oscillogrammes - Sauvegarde et impression d'écrans sur Minitel - Jeu de dames - CAO 3D - Initiation à CP/M.

CPC n° 31 : Amstrad à l'école - La programmation du joystick - Branchez le Turbo - Création et animation de sprites - Tout sur les fichiers - Pluriels des noms - CAO 3D - Statistiques - Trans–Pen

CPC n° 32 : Représentations graphiques en X–Y - Missive - Traitement de l'image - Billard américain - Branchez le Turbo - Création et animation de sprites

CPC n° 33 : L'art de mémoriser les variables - Missive - Traitement de l'image - Billard américain - Introduction à G.S.X. - Animation et gestion de sprites - Tout sur les fichiers - CAO sur CPC

CPC n° 34 : Notions en mémoire - Traitement de l'image - Présidentielles - CAO 3D - Introduction à G.S.X. Tout sur les fichiers - Animation et gestion de sprites - Oil Panic

CPC n° 35 : Du 464 au 6128 - 5"1/4 j'en veux - Traitement de l'image - CAO 3D - Rolling Stones - Mélange des couleurs - Conversion ASCII binaire - Moniteur de disquettes

CPC n° 36 : Faites–vous bonne impression ? - Traitement de l'image - Banderole - CP/M + sur 464 - Médor - Accélérateur - Satellite - CAO 3D - Rénumérotation des programmes binaires - Compilation BASIC/Binaire - Amslettres

CPC n° 37 : Catalogue détourné - Antalex - Téléchargement - Vidéo - Amslettres - Traitement de l'image - DAMS et CP/M-Anti-erreurs- Zoomer - CAO 3D - Trameur - Sprinter

CPC n° 38 : Dossier : les fanzines - Perestroïka - Traitement de l'image - Digison - CAO 3D.

DISQUETTES

• CPC

1disquette contient les programmes de 2 numéros consécutifs de CPC.

n° 1 : CPC 1 et 2	n° 11 : CPC 21 et 22
n° 2 : CPC 3 et 4	n° 12 : CPC 23 et 24
n° 3 : CPC 5 et 6	n° 13 : CPC 25 et 26
n° 4 : CPC 7 et 8	n° 14 : CPC 27 et 28
n° 5 : CPC 9 et 10	n° 15 : CPC 29 et 30
n° 6 : CPC 11 et 12	n° 16 : CPC 31 et 32
n° 7 : CPC 13 et 14	n° 17 : CPC 33 et 34
n° 8 : CPC 15 et 16	n° 18 : CPC 35 et 36
n° 9 : CPC 17 et 18	n° 19 : CPC 37 et 38
n° 10 : CPC 19 et 20	

Les disquettes Hors Série contiennent les programmes du numéro correspondant.

HS 4 : Edit 2 - France rivière - Boisson assistée par ordinateur - Histoire de France - Gaston - Minic Mac - Opération Oméga.

HS 6 : Flipper - Calcul Mental - Auto–choc - Jaquette - Drapeaux & capitales - Nuclear - Biorythmes.

HS 7 : Anti-erreurs - Dominos - Départ Oie - Trait-Stat - Alca - Impression sur enveloppe - Auto dictée - Manoir Maudit.

HS 8 : Anti-erreurs - Musiques - Mots croisés - Reliefs Mathématiques - Prêt - Resistor - Division - Le petit train - Magnetic - Pousse-Pousse.

HS 9 : Anti-erreurs - Turbo Clavier - The Intruder - Surface - Le cerveau - Blue-Cards - Coulmélo.

HS 10 : Agenda - Titreur - Skyhawk - Packy - Volumes - Musica.

HS 11 : Ulcinor - Mots Codes - Puzzle - Centipède - Gestion Automobile - Chimie.

HS 12 : Amsboggle - Energix - Latin - Mission - Problèmes - Registre.

HS 13 : Alpha-Strip - Tables de multiplication - Ortho–Chiffres - Ams'orgue - Contact - Discover.

HS 14 : Traceur de fonctions - Tri - Météo - Croque - Mission - Listing couleur - Satania.

HS 15 : Electron - Fleur - Danger - Horloge - Laby - Impression d'enveloppes - La roue.

• ANCIENS NUMEROS CPC DISPONIBLES

n° 10, 11, 13, 16, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 ______ **25 F la revue**

• HORS SERIE DISPONIBLES

n° 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13 14, 15 _____ **15 F la revue**

• DISQUETTES

n° 1, 2, 3, 4 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, HS1, HS2, HS3, HS4, HS5, HS6, HS7, HS8, HS9, HS10, HS11, HS12, HS 13, HS14, HS15

Abonné ______________ **110 F la disquette**
Non–abonné ______________ **140 F la disquette**
Abonnement 6 disquettes ______________ **600 F**

Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande page 98

AMSTAR & CPC

BON DE COMMANDE



ANCIENS NUMEROS

25 F la revue

AMSTAR & CPC 26 : Bancs d'essais logiciels – Catalogue détourné – Listings en binaire – Trameur – Traitement de l'image Solution : Crash Garrett – Ça ne marche pas – List – Vidéo – Amslettres – Reportage : Cobra Soft.

AMSTAR & CPC 27 : Mettez un peu d'animation – Vidéo – Amslettres – Solution : Conspiration – Le retour des fanzines – Editeur de jaquettes – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 28 : Technique des masques – List – Traitement de l'image – Vidéo – Architecture et composition des RSX Plan : Jack the Nipper 2 – Bancs d'essais logiciels – Listing : Xenon.

AMSTAR & CPC 29 : Vidéo – Xenon – La revanche du retour des fanzines – Plan : Sky Hunter – Dossier éducatifs – A la découverte du clavier – Fractal Landscape.

AMSTAR & CPC 30 : Vidéo – Téléchargement – Atomic Satellit – CAO 3D – Solution : A320 – A la découverte du clavier Trucages de codes BASIC – Analysons les fichiers – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 31 : Fanzines & cie – Compact – CAO 3D – Atomic Satellit (suite) – Téléchargement – Solution : l'Ile – Etoiles – Réduction de code BASIC – Puissance 4 – Double Mode – Dossier : les indispensables de votre logithèque – Bancs d'essais logiciels.

AMSTAR & CPC 32 : Fanzines en folie – Listing : Créations musicales – Etoiles (suite) – Traitement de l'image – Bancs d'essais logiciels – Solution : Secret Défense – Le coin des affaires – Compact (suite) – Routine de tri – Listing : Solitair – Trucs et astuces.

AMSTAR & CPC 33 : Bancs d'essais logiciels – Le coin des affaires – Les fanzines – Horloge – Trucs et Astuces – Molécules – CAO sur CPC – Astuces : R-TYPE – Fruity – Tri – Récapitulatif CPC N° 30 à 38 – Récapitulatif AMSTAR N° 19 à 25.

DISQUETTES

Abonné .... 110 F la disquette
Non-abonné ... 140 F la disquette

1 disquette contient les programmes de deux numéros consécutifs d'AMSTAR & CPC.
N° 20 : AMSTAR & CPC 26 et 27 – N° 21 : AMSTAR & CPC 28 et 29 – N° 22 : AMSTAR & CPC 30 et 31 – N° 23 : AMSTAR & CPC 32 et 33

Pour faire votre commande, veuillez remplir le bon de commande P. 95

BON DE COMMANDE

A expédier à : SORACOM Editions – La Haie de Pan 35170 BRUZ

Désignation		Prix unitaire	Qté	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.					
ANCIENS N°s AMSTAR & CPC					
N° 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33		**25 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR & CPC	Abonné	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
N° 20 – 21 – 22 – 23 (Une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC)	Non-abonné	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS N°s AMSTAR					
N° 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11		**15 F** *(unité)*		**Franco**	
12 – 13 – 14 – 15		**18 F** *(unité)*		**Franco**	
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21		**20 F** *(unité)*		**Franco**	
22 – 23 – 24 – 25		**22 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR					
N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) – N° 2 (n° 9 au 16 inclus) N° 3 (n° 17 au 25 inclus)		**110 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS N°s CPC					
N° 10 – 11 – 13 – 16 – 18 – 19 – 20 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30 31 – 32 – 33 – 34 – 35 – 36 – 37 – 38		**25 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS N°s HORS SERIE CPC					
N° 4 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15		**15 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS SERIE CPC					
N° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15	Abonné	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
16 – 17 – 18 – 19. (Une disquette CPC réunit 2 numeros consécutifs de CPC) HS1 – HS2 – HS3 – HS4 – HS5 – HS6 – HS7 – HS8 HS9 – HS10 – HS11 – HS12 – HS13 – HS14 – HS15	Non-abonné	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES		**600 F**		**Franco**	
DISQUETTE "ARCADES" + câble (Nouvelle Edition) (Kit Téléchargement AMSTRAD CPC)		**112 F**		**Franco**	

Logiciels éducatifs – Livres – Divers		Prix unitaire	Qté	Port	Montant
Désignation	Référence				
Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres					

Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément 10 % de forfait par article

❑ Facultatif : recommandé + 10 F par commande — 10 F

MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement — chèque bancaire ❑ — chèque postal ❑ — mandat ❑ — Date et signature

Nom ______________ Prénom ______________

N° ______ Rue ______________

Code postal ______________ Ville ______________

Commande La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société sur les articles disponibles uniquement.

Les prix Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue, sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue, et de variation de prix importante des fournisseurs.

Livraison La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.

Transport La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine. + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée.

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes. Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vds CPC 464 coul., 2 joys., assembl/désassembleur, centaine K7, news, manuels utilisation. 2290 F. Tél. 40.59.82.38, après 17 h. Olivier.

Vends revues CPC n° 10, 11, 18, 19, 21, 23 à 38 et Amstar & CPC 26, 27, 28, 29. Pas de détail. Prix : 320F. Tél. (1) 39.46.84.07.

Vends CPC 464 coul., très bien entretenu + 40 jeux + synthé vocal + joystick. Prix : 2500 F. Philippe, 79.75.04.56 à partir de 17 h.

Vends CPC 464 coul. + 2 drives 5"1/4 et 3" + disks marche en drive A et B pour CPC 464 (+ revues). Tél. 45.94.55.01.

Echange jeux sur CPC 6128. Posséde nouveautés. MARIANI Jean-Benoît – Sermano – 20250 CORTE

Ech. Multiplan, Masterfile III (copie) contre copie Datamat ou ass. Dams ou Mastérc 6128. NELL – 7 rue du Lin – 67 MARLENHEIM

Vends 6128 couleur tbé DMP 2160 + joystick + 50 jeux, 30 DK + scanner + livres + revues. Vendu 5500 F. Tél. 91.75.46.13.

Achète N° CPC 1 à 9, 12 à 15 et 17. Faire offre à Roger LORRAIN – 23 route de Fretterans – 71270 PIERRE DE BRESSE – Tél. 85.72.82.12.

Vends CPC 6128 coul. + DMP 2000 + joystick + jeux + TTX + tableur + grapheur + discologie + Paint + crédit. 6000 F. Tél. 69.01.72.89.

Echange jeux d'aventure pour 6128. Envoyer liste à BARREAU J.P. – 77 rue du Port Boyer – Boîte 86 – 44300 NANTES – Tél. 40.50.44.86.

Economisez vos rubans d'imprimante. Pour 100 F, je vous envoie de quoi imprimer 500 pages de listings format 21 x 29,7. Loto : gagnez à coup sûr. Je vous envoie pour 100 F les grilles à jouer qui vous feront gagner à chaque tirage. C'est garanti. Daniel DAUBIAN – 40 rue de Fontenay – 94300 VINCENNES.

Vends lecteur disks DDI1 pour CPC 464 état neuf : 1300 F. Tél. 43.50.80.27.

Vends Operation Wolf, Game Over, Game Set and Match. Ecrire à GUILLEMYN Erwiw – 22 rue du Plein Midi – 91200 ATHIS-MONS ou tél. 60.48.29.07.

Urgent ! Recherche pour CPC 6128 imprimante. VAILLANT Stéphanie – 3 rue Paulhan – 78140 VELIZY

Vends jeux dont news sur 6128 (After Burner, Robocop...). Frédéric Joseph, 9, rue Jules Demarez. 59278 Escautpont. Tél. 27.34.60.49.

Très urgent ! Achète lecteur 001 au prix de 1000 F. Contacter Emmanuel Rougemont. Tél. 30.99.74.44. Dép. 78. Réponse assurée.

Urgent ! Recherche imprimante pour CPC 6128. Vaillant Stéphanie, 3, rue Paulhan. 78140 Velizy.

Echange jeux sur CPC 464 contre DD1. Il y a 49 jeux. Tél. 41.89.00.23, h. repas, demandez Alain. Dépt 49.

Vends CPC 6128 mono + logiciels + housses + joys. 2500 F, valeur 7500 F + extension mémoire + souris. 600 F chaque. Tél. 22.45.28.15.

Vends jeux originaux K7 : Oper. Wolf + Dragon Ninja + Savage : 100 F. Allais Régis, 106, rue de Sannois. 95120 Ermont.

Vends CPC 464 (mono) + DDI + 200 jeux K7 + 50 jeux DK + autoformation 6128. Valeur 4500 vendu 2500. Tél. 38.34.84.51, vers 18 h.

Vds CPC 464 monoch., t.b.ét. + joystick + 20 logiciels (trt de texte, simus...). Prix : le tout 900 F. Tél. à Alain au 47.58.58.68.

Recherche mode d'emploi de MSX 64 k Toshiba. Tél. 91.93.25.51. 13012 Marseille.

Ach. copieur fichiers protégés moins de 300 F et bon joystick avec doubleur. Ecrire à Baca Marc, 22, rue de Vaux. 77540 Bernay.

Vds CPC 6128 c. + jeux + disquettes neuves + téléchargement "Arcades" avec câble minitel, le tout 3200 F. Tél. 47.99.00.38, après 18 h.

Echange news sur 6128 (Robocop, Tiger Road...). Envoyer liste à : Dufour Julien, av. Guillaume Fichet. 74130 Bonneville.

Recherche tous programmes CPC 6128 coul. Envoyer à Sébastien Durand, quartier Théos. 84110 Vaison-la-Romaine.

Cherche contact Dk & K7 sur Lyon et sa banlieue. Tél. 78.88.09.63 à partir de 18 h, demander Frédéric. Merci (possède nomb. news).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, parfait état + logiciels. Prix 3000 F. Tél. 45.67.53.80.

Vds moniteur couleur CTM 644 pour 6128. 1300 F. Tél. 75012 Berna, (1) 43.72.64.64 de préférence après 21 h.

Vends CPC 464 couleur + lecteur DD1 + 12 K7 + 50 disks plein de jeux, le tout t. b. ét. 3500 F. Tél. 40.38.11.29, dons revues.

Vends Amstrad 464 couleur + Quick Shot II, Turbo, le tout 2200 F. Tél. 43.96.01.62, après 19 h. 94700 Maisons-Alfort.

Vds CPC 6128 coul. + 50 jeux + joystick + 5 DK vierges + adaptateur TV sur ordinateur + tuner FM. 4900 F. Tél. 74.86.00.63, le week-end, d. Laurent.

Donne cours d'informatique par correspondance. Envoyer 2 timbres à Lucasson Laurent, rue Pd. Carnot. 33640 Castres pour doc.

Vends CPC 6128 mono, 2000 F, DMP 2000, 1000 F, logiciels de 20 à 50 F, disks pleins. Chevillot V., 1, rue E. Branly. 78400 Chatou. 30.53.37.62.

Achète simulation de vol originaux, copies + extension 64 k, 257 k. Lavergne Marc, 59, av. Jules Ferry. 74200 Thonon. Tél. 50.26.12.32.

Vends Photocopies, 5 à 10 F, des notices de ces jeux : Rampage, Barbarian, A320,... Tél. 56.05.08.07, demander Emmanuel Maillard.

Vds 5"1/4 pour CPC, 720 ko par face : 1300 F. DMP 200 : 1200 F. Après 19 h, 78.40.55.88.

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + utilitaires + crayon opt. + manette + DK vierges + revues. 2800 F. Etat neuf. Ap. 19 h, tél. 48.76.73.32.

Vds CPC 6128, garanti + manuels util. + 30 discs pleins + joystick + cordon K7 + nomb revues. 3500 F. Tél. 78.20.45.72 (Emmanuel) après 18 h 30.

Je recopie listings BASIC sur CPC disk. 1 F : 10 lignes. Contacter : Rousseau Benoit, 1, avenue des Cottages. 91150 Etampes.

Echange jeux sur CPC 6128. Appeler au 90.93.62.04 aux heures des repas ou écrire à Olivier Schmitt, 26, rue du Clos des Vignes. 13200 Arles.

Echange jeux sur 6128, news et autres. Envoyer liste à Dréano Erwan, 5, rue du 8 mai 1945. 56140 Malestroit (réponse asurée).

Echange news sur 6128. Hervé Bonnevie. Tél. 26.82.40.32, pas sérieux s'abstenir. Je suis rapide.

Vends CPC 6128 couleur, disquette + 10 disquettes de jeu + 10 revues, un an. Prix : 3000 F. Tél. 39.75.09.45, après 17 h, joystick offert.

Vds CPC 6128 couleur + housses + joystick + revues + livres. 2800 F, très bon état. 40.12.03.84.

Vends CPC 6128 couleur + imprimante + jeux + utilitaires + joystick + livres + revues + housses. Prix : 7000 F. Tél. 29.35.59.03, après 20 h.

Bonne affaire vends Amstrad CPC 464 mono + Operation Wolf + Amstrad Gold, hits 3 + 33 revues + joystick. Prix à débattre. Tél. 88.80.35.05. Buschaver Didier, 7, rue des Sorbiers, 67110 Niederbronn-les-Bains.

Vends CPC 464 coul. + cassettes + livres état neuf : 1500 F. Tél. 48.40.27.10 après 20h.

Recherche fanzines tous genres images digitalisée. MONTAGNE Jean-Luc – 1B Place Landouzy – 63130 ROYAT.

Vds moniteur couleur neuf pour CPC Amstrad : 1600 F. Cherche corr. pour astuces, vies infinies... Tél. 67.83.25.10 entre 17h et 21h.

Vends logiciels CPC 6128 liste jeux et utilitaires. ROSSEEUW – E 432 rue des Chênes - 94190 VILLENEUVE ST GEORGES. Tél. 43.89.19.78.

Vends systèmes loto très performant. Renseignement rapide contre 3 timbres. SCHRAMM Joël - 11 rue de Voelfling - 57550 FALCK.

Vends extension de mémoire 64 K neuve : 400 F (CPC 464). DELABRE P. – Le Pré Latour – Les Alerions – 54700 PONT-A-MOUSSON. Tél. 83.81.23.08.

Echange ou vends surper news sur 6128. Envoyer liste à FOURNET-FAYARD Emmanuel – 1 Allée des Saules - 69290 CRAPONNE.

Je suis l'auteur d'un programme de gestion de timbres sur CPC 6128. Renseignements le soir après 20h au 50.98.86.92.

Vds CPC 464 coul. QWERTY : 2000 F. Extension mémoire 256 Ko Vortex pour 464 : 8000 F. Tél. 94.41.76.75 h. repas.

A vendre Amstrad CP 464, moniteur couleur. Tél. 21.45.02.37 après 19h.

Vends ou échange news sur 6128 (Target, Renegade, Gryzor...). Alexandre RUGGIU – Z.A. des Craux du Boucasson – 38000 ASTRES.

Vends +1000 logiciels, utilitaires, jeux, compil. Sérieux sinon s'abstenir. Thierry LAURENT – Route de Metz – 55210 VIGNEULLES.

Vends PCW8256 : 3000 F à débattre + CPC 464 avec jeux (+ 100) : 2000 F à débattre. Tél. 42.58.64.34 ou 47.90.26.62.

Vds dBase II pour CPC avec disq. origine 300 F. Tél. 45.78.70.96 ap. 20h ou le w.e.

Echange 10 N° Microstrad + 38 N° CPC + N° HS contre 2ème lecteur 3 pouces. BURNEL F. – Tél. 29.89.10.50.

Vds originaux sur disk : Operation Wolf, Pirates, inertie avec son éditeur de planète... Demander Marc au 96.94.50.10.

Vds 464 couleur + 100 jeux originaux + 2 joysticks avec doubleur + 28 revues : 2790 F. Tél. 40.76.24.48, demander Nicolas (Nantes de préf.).

Vends disk plein de jeux : 30 F, disk vierges neuves : 20 F, Mirage Imager : 250 F, Souris Amx Mouse : 250 F, nbreux manuels. Tél. 35.80.07.26.

Vends ou échange programmes CPC 6128. Listing suite courrier à SCHEIBEL Franck - 27 rue M. Schongauer – 67200 STRASBOURG.

Vens Atari 520 ST moniteur : 2500 F, servi 1 fois, acheté oct. 88. Valeur : 3490 F. VERON Serge – 26 rue Corneille 59860 BRUAY SUR L'ESCAUT – Tél. 27.41.13.03.

Vends Amstrad 6128 couleur + 40 jeux + 2 joysticks + livre + range disquette. Tout neuf, super affaire : 3500 F à débattre. Valeur réelle : 5000 F. Tél. 47.39.72.98.

Vends originaux discs HMSCOBRA, Prohibition, Manhat 95, Sram 2, Room 10, Imagine's Arcadehits : 530 F. Tél. 97.36.47.83 après 18h.

Vends 6128 coul. sous garantie + 32 disk pleines (news et oldies) + joystick + 28 revues. Le tout : 4000 F. Tél. 54.37.18.94.

Club d'échange de logiciels. Envoyer liste + liste des jeux désirés + timbre à Yan BUSSET – 27 rue de l'Arsault - 24000 PERIGUEUX.

Vends moniteur monochrome GT 65 : 500 F et magazines (100 % Ammag, CPC...) 7 F. Tél. 48.55.57.70.

Vds CPC 464 coul., 1500 F, lect. DDI-1, 800 F, K7 et DK jeux, livres (liste et prix sur demande). Tél. de 16 à 21 h : 39.19.61.54.

Club Sam Strad (éch., bid.,...). Doc contre 2 timb. à 2,20 + env. Club Sam Strad, Rés. Bourry, 34, rue de la Butte, 17140 Lagord.

Vds CPC 464 coul. excellent état + 100 jeux + 1 tonne revues + livres + joysticks + boîte rangement K7. Tél. 61.57.44.20 après 18h.

Recherche achat ou location compilateur Thyphon. G. GINESTET – 17 rue Georges Layrac – 81100 CASTRES – Tél. 63.72.18.67.

Vds lecteur disk 3P pour CPC 6128 : 800 F. SOPALSKI Michel - 4 rue G. Brassens – 18240 LERE. Tél. 48.72.53.57.

Vends Amstrad CPC 6128 + joy + doc. + jeux + Multiplan + nbses disquettes + livres. Le tout bon état : 2600 F. Tél. 60.17.94.79 (M. DUBOC).

Vends tuner + radio réveil + joy + 15 jeux + un bureau pour 6128 (6 mois) : 110 F à débattre. Tél. 33.39.02.55 (Bruno après 17h SVP).

Achète éducatifs 6128 pas trop chers. Sylvie DOZOLME –Viscomtat - 63250 CHABRELOCHE – Tél. 73.51.90.61.

Club informatique ST PAUL tous les mercredis à 15h. Tél. 44.82.24.49 (Oise).

Echange jeux sur Amstrad disk news uniquement ! Téléphoner au 41.67.00.74 le week-end.

Pour tous ! Votre petit commerce sans capital ! Doc. contre env. tim. à Patrice DUPUIS – 62 rue Germain Defresne – 94400 VITRY.

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

AMSTAR CPC

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

SORACOM S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57 Terminal E83

AMSTAR & CPC est édité par les Editions SORACOM, éditrice de PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B 319 816 302.

• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET

Urgent ! Achète pour 464 lecteur DDI ; extension 64 Ko ou plus ; adapt. Péritel ; imprimante ; utilitaires ; souris AMX. Tél. 39.91.33.33

Nouvel arrivage kit 5"1/4 pour 664-6128 comprenant 1 alim. cordon, lecteur DF disquette d'essai : 1200 F. Rens. au 39.72.68.66 ap. 18h

Urgent ! Vds Amiga 500 + ext. mém. 1 méga + 2 joysticks + 250 disq. + câble Péritel + boîtes : 4500 F à débattre. Tél. 46.42.14.88. de 20h à 22h

Echange logiciels sur CPC 6128. Envoyer liste. Réponse assurée. MENASRI Douadi – 16 Allée de la Lisière - BRUCK – 57600 FORBACH

Vends Amstrad CPC 464 coul. + moniteur + synth. vocal + joystick + logiciels + revues : 2000 F. Tél. 1.48.29.12.02 après 19h (Saint-Denis)

Vds 6128 AMX Pagemaker, DRDRAW, DRGRAPH, TASIGN, Art Studio, DBcompiler, éducatif, originaux PCW Damoclès, Act1, Datamat. Tél. 90.79.24.05

Vds CPC 6128 + adapt. coul. TV + joystick + jeux + compil. Pascal + dBase II + utilitaire musical : 2000 F. Tél. 1.69.87.56.62 (demander Vincent)

Logiciel «Portefeuille boursier (original), K7/disk : 100 F (basic + machine). WATTINNE – 28 rue Arsène – 59652 VILLENEUVE D'ASCQ

Tout nouveau CPCISTE souhaiterait help pour solutions de jeux. Arrangements financiers ou échanges. Tél. 94.20.07.28

Vends CPC 464 couleur + K7 + tuner télécommande neuf + joystick + livres. Valeur 4900 F, vendu 3800 F. OLIVON, Nantes – Tél. 40.07.71.79

Vends tablette Graphiscop 2, 1 an net : 600 F Logiciels Miroir Astral, Générateur dBase II, 50 % de la valeur Tél. 31.23.34.91

Vds drive FD1 + câble + 10 disk vierges et 8 disk de jeux. Le tout exc. état. Prix : 1550 F à saisir ! Tél. 80.51.03.02 ap. 19h. Merci.

Vends disc 3"1/4 plein de jeux et util. : 30 F pièce. DAVET Pierre - Le Condamine 2 – Bât. C1 – 84300 CAVAILLON – Tél. 90.76.19.77

Vends CPC 464 mono, joystick neuf, garantie un an, jeux (Arkanoid, Out Run, HMS Cobra, Convoi raider...) : 1500 F. Valeur neuf : 1900 F. Tél. 56.24.50.06 (demander Pascal après 17h)

Echange jeux et utilitaires sur CPC 6128, région Annecy. Ecrire à ANDRIOL Franck - Maclamod - 74650 CHAVANOD ou tél. 50.69.16.47

Vds log. CPC + D: Ens. de Mandelbrot et Julia en assembleur : 100 F (chèque). Marc MILANINI – 45 lot. de L'Evescat - 83500 LA SEYNE

Vends Atari 520 STF + mon. coul. SCI 425 + imprimante Citizen 120D + 100 disc pleins pour 6500 F. Tél. 87.98.05.45 (Moselle)

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + 1 joystick + Dartscan + Digit. ARA (+ 100 IM) + 76 revues + 57 disc : 80 % util. (disco 5.1...). Tél. 34.89.45.54 ap. 18h

Imprimante 8 bits & drive 822K sous CPM+. Je sais faire désassemblage du CPM+ au SSI R.CABANE – 2 rue Pierre Levée – 75011 PARIS

Société d'informatique recherche graphistes et programmeurs sur toutes machines. Tél. 48.08.09.83. Demander M. JACKSON

Vds Amstrad 6128 couleur + discs utilitaires + jeux + imprimante + magnéto + livres + manette. le tout 1 an : 5000 F. Tél. 27.27.71.30 ap. 17h

Vds CPC 6128 couleur tbé + 40 jeux + 6 originaux + revues, le tout 3200 F à débattre. Tél. 30.56.28.72. après 18h

Vends «Comment exploiter son Amstrad» édition Weka, ouvrage de base + complément, dBase II, Multiplan originaux. Tél. 56.81.64.54 (Bordeaux)

Urgent ! Cherche correspondant en vue d'échange. Cherche Crazy Car I, II ; Boulder ; Ghost 'n goblin ; Arkanoïd 2 ; La revanche de Doh... TOUZIN Christophe - 31 avenue des Pyrénées – 32100 CONDOM

Exceptionnel : Si vous désirez faire durer jusqu'à 6 fois plus vos rubans d'imprimante et faire des économies, envoyer 30 F à BARREAU J.P. - Port Boyer – Boîte 86 - 44300 NANTES

Vends CPC 464 + lecteur DDI1 + 30 je0ux environ + nbrx programmes. Valeur 7000 F, vendu 3500 F. Tél. 91.45.24.99 de 17h à 20h

Vends ou échange livres : Le manuel du Basic 50 F, Le langage machine 50 F. Recherche pour CPC : Bible du CPC Statistiques (log. + doc.). Faire offre à MENU P. – 118 rue du 1er Septembre – 60200 MARGNY LES COMPIEGNE

Vds 6128 coul. + impr. 2160 + DDI + crayon opt. + ampli 2 x 5 W + 1 joystick + 260 programmes libre mi-mars : 7000 F. Région Brest – QM2 Ricci - Cdt l'Herminier - Bureau Central Naval – 75200 Paris Naval

Vends 464 monochrome + DD1 + souris + adaptateur Péritel + manuels + livres nbrx jeux discs cassettes. Prix : 3500 F. Renseignement semaine tél. 43.84.84.53 après 19h

Photocomposition SORACOM – Photogravure SCANN-OUEST
Impression PARADOXE – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution

TRUCS & ASTUCES



ONC' PIERRE TACONNET

PETITE CORRESPONDANCE

Un lecteur nous propose de reprendre la rubrique «10 lignes». Vous ne connaissez pas ? C'est un petit jeu qui consiste à écrire un programme de 10 lignes au maximum. Le thème ? Il est libre, mais ceux qui parviendront à écrire en dix lignes un traitement de texte ou une gestion de fichier auront droit aux félicitations de la rédaction admirative. Si, si !

AMSTRAD REVU ET CORRIGE

Il arrive que des erreurs se glissent dans les listes de programme. Parfois, il s'en glisse même beaucoup, c'est ce qu'il s'est passé avec le manuel de l'imprimante Amstrad DMP 2160. Fort heureusement, il y a toujours un lecteur d'Amstar & CPC pour venir au secours d'utilisateurs qui se demandent, prenant en main leur nouvelle machine, la part de leur responsabilité devant l'incohérence des résultats qu'ils obtiennent. Quand ils en obtiennent !

Le St Christophe de service s'appelle Jean-Marc BRUNET de Calais. Il nous livre les modifications à apporter au programme de test de la DMP 2160. Ligne 90 écrire : >70 au lieu de #70

Ligne 730 on trouve : SELECT:G=Gras I=Italique N=NLQ IN=Indice S=Soulignement A=Annuler etc. Les touches I et N utilisées précédemment, on n'a plus accès au style Indice et Soulignement. Il suffit de remplacer IN=Indice par X=Indice.

Ligne 740 : il est nécessaire, si l'on a effectué la modification précédente, de modifier ON INSTR(" gininsa", par ON INSTR (" ginxsa".

Ligne 810 ajouter : un signe = au niveau de sy$=" ".

Puisque nous y sommes, profitons-en pour modifier d'autres petites choses qui nous permettront d'écrire des titres en gras.

Récrire les lignes suivantes :

```
730 PRINT#2,CHR$(24);"STYLE:G=Gras
I=Italique N=NLQ x=Indice D=Double
larg S=Soulignement A=Annuler";
CHR$(24)
740 ON INSTR(" ginxsa", LOWER$$
(INKEY$))GOTO
740,760,770,780,790,795,800,810
```

Ajouter la ligne :

```
795 sy$=CHR$(27)+"W"+CHR$(1):cy$=
CHR$(27)+"W"+CHR$(0):yS="DOUBLE
LARGEUR":RETURN
```

Que tous ceux qui doutaient de leur imprimante posent maintenant leurs tournevis et autre clef à molette. L'imprimante n'était pas en panne, c'était le programme !

AU VOLEUR !

Une méthode infaillible (!) pour protéger une liste de programme des regards envieux et concupiscents (NDLR : surveillez votre langage, mon vieux !), elle est efficace sur 464 et nous vient de notre ami IBRAMAMI qui est un gars du Nord (59).

Lorsque le programme est entré, exécutez un RENUM puis entrez PRINT CHR$(221) ce qui provoque l'affichage d'un petit triangle, enfin entrez 5 GOTO 10:'X où x est le petit triangle que vous aurez recopié à cet endroit avec COPY.

Si vous listez votre programme, un splendide «SYNTAX ERROR» est censé s'afficher. Comment ! Vous trouvez ce truc compliqué ?

Il est au contraire extrêmement simple puisqu'il suffit, pour le désactiver, d'effacer la ligne 5 en entrant tout simplement son numéro. Mais gardez cela pour vous !



St Christophe Amstradamus dans les bras de Ste Catherine

© 1988 VOLK

SUPER TAMPON

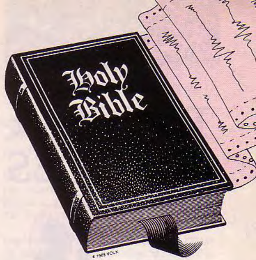
Les utilisateurs de DMP 2000 sont tous contraints d'attendre que leur imprimante daigne leur tendre la main pour pouvoir reprendre le contrôle de leur CPC. Tous ? Non. Pas Patrick DUROUSSIN de Tignieu qui, dans la mesure où le document qu'il imprime ne dépasse pas une page et demie, retrouve instantanément le contact avec son ordinateur dès que l'imprimante se met au travail.

Comment y parvient-il ? Par une petite bidouille peu coûteuse et grâce à une certaine habitude des travaux électroniques et notamment de la soudure.

La DMP 2000 est équipée d'origine d'une RAM statique de 2 Ko, 8 bits de type 6116. Il s'agit d'un boîtier 24 broches implanté sur un support 28 broches. Nous allons la remplacer par une nouvelle RAM de type 6264 8 Ko, 8 bits.

Suivez scrupuleusement les instructions qui suivent.

- Ouvrez l'imprimante à l'aide d'un tournevis cruciforme en faisant très attention aux fils de commande qui circulent sur la face avant.
- Repérez le sens de montage du circuit 6116. Extrayez délicatement la RAM 6116 de son support et remplacez-la, tout aussi délicatement, sans plier les pattes (celles du circuit, pas les vôtres !) par la RAM 6264 en respectant le sens du montage.
- Accédez au strap du «jumper J3» en dévissant l'embase CENTRONICS. Coupez le strap du «Jumper J3» (voir schéma).



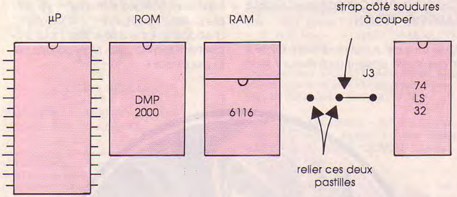
- Strapez (reliez par un fil) les deux pastilles restantes.
- Remontez l'imprimante.

Nous avons fait figurer un tableau mettant en évidence la différence de brochage des mémoires. Lorsque la 6116 est implantée, le $\overline{WE}$ délivré par le boîtier 74LS32 est appliqué sur la broche 27 (qui est en l'air) et sur la broche 21. Avec l'implantation du 6264 il ne faut appliquer le $\overline{WE}$ que sur la broche 27, la broche 23 (anciennement 21 pour le 6116) devient un bit d'adresse. Il faut donc la relier au contrôleur : c'est le rôle du «Jumper J3».

Une question reste en suspens : «L'emplacement libre pour boîtier 28 broches est-il destiné à l'implantation d'un second boîtier 6284 ?».

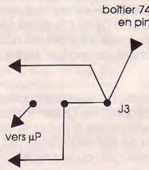
Un dernier mot qui a son importance puisqu'il concerne le prix de cette bidouille géniale. Le boîtier 6264 ne coûte que 85 F. Si on vous le vend plus cher, c'est du vol. Si vous le trouvez à un prix plus bas, donnez-nous l'adresse !

IMPLANTATION DES COMPOSANTS SUR LE CIRCUIT



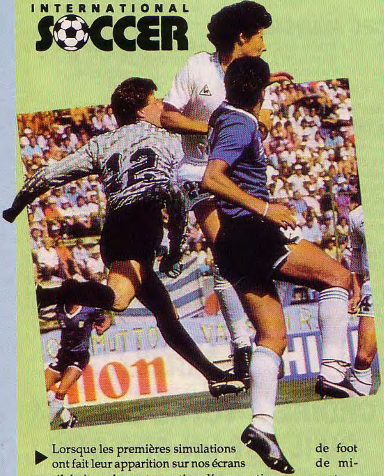
DIFFERENCES DE BROCHAGE DES MEMOIRES

6116		6264	
N° de PIN	FONCTION	N° de PIN	FONCTION
		28	VCC
		27	$\overline{WE}$
24	VCC	26	$\overline{CE}$
23	A8	25	A8
22	A9	24	A9
21	$\overline{WE}$	23	A11
20	$\overline{OE}$	22	$\overline{OE}$



Emlyn Hughes

INTERNATIONAL SOCCER



▶ Lorsque les premières simulations de foot ont fait leur apparition sur nos écrans de micro, il était seulement question d'une partie entre deux équipes. Puis, petit à petit, les passionnés de foot sont devenus de plus en plus exigeants et ont voulu, en plus du jeu, avoir la possibilité de constituer leurs équipes et de pouvoir les diriger, parfois aussi bien techniquement que financièrement. Cette fois, avec International Soccer, nous avons un logiciel complet qui apporte une pointe de stratégie au plaisir de jouer.

Tout d'abord, il faut savoir qu'une fois le jeu chargé, il est possible d'accéder à plusieurs menus déroulants.
Ainsi, le menu des options permet, entre autres, de fixer la durée d'un match, d'autoriser ou non des prolongations, de choisir le niveau d'adresse de l'équipe dirigée par l'ordinateur, d'utiliser un mode d'entraînement où l'adversaire a un minimum d'interventions ou de déterminer si le goal est contrôlé automatiquement ou manuellement.



De plus, grâce au menu des couleurs, il est possible d'influer sur celles du terrain, des lignes, de la peau, des shorts et du gardien de but. Il existe encore un autre menu avant de consulter celui qui permet de rentrer dans le feu d'un match ; ce menu affiche une liste de 8 équipes avec leurs managers, ainsi que le tableau des championnats ou les résultats d'une semaine ou d'une équipe donnée.



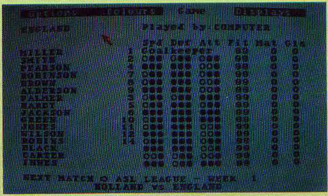
Enfin, nous arrivons au menu principal qui va permettre de démarrer une coupe, un championnat ou une saison. Par ailleurs, il est même possible d'organiser à tout moment un match amical.
Pour terminer, sachez que vous pouvez sauvegarder une équipe constituée afin de la réutiliser quand cela vous chante... Avec cet aperçu des larges possibilités qui sont offertes par ce logiciel, vous n'avez plus qu'à taper frénétiquement dans le ballon rond !

Edité par : AUDIOGENIC SOFTWARE
Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

International Soccer a un énorme avantage ; en effet, vous pouvez véritablement agir sur la constitution de votre équipe et sur l'adresse de chacun de vos joueurs. De plus, il est possible de jouer à un ou deux contre l'ordinateur ou l'un contre l'autre. Enfin, au niveau de l'action elle-même, l'animation est de qualité, les graphismes sont corrects et il y a même des bruitages réalistes qui contribuent à l'animation voulue du match !

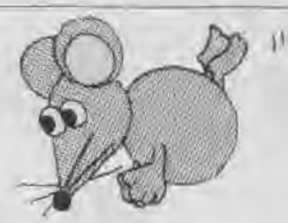
NOTE 13/20



DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128



Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que ______ **495,00 FF** port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DD I1 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**.
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français**.

La CARTE FO.DOS ne vaut que ______ 420,00 FF port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. international + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Cheque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) + **44 291 625 780** de 8 h à 19 h.

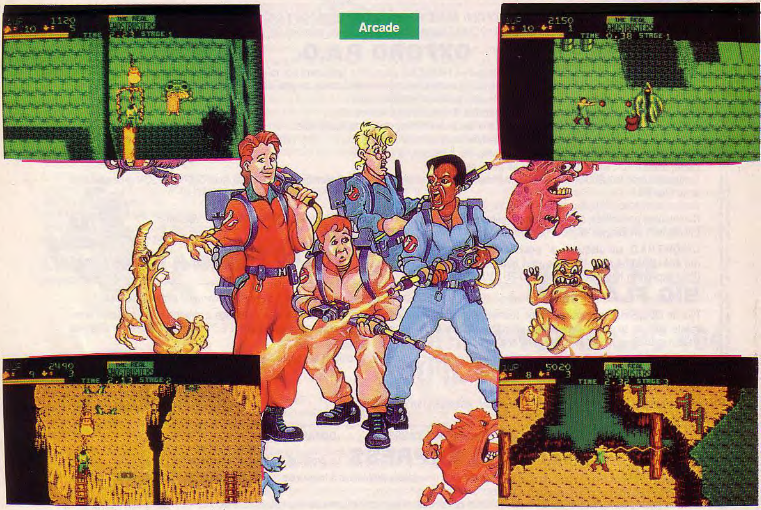
Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.



THE REAL GHOSTBUSTERS



Arcade



▶ Grâce à ce nouveau logiciel, vous voilà transformer en écrabouilleur, ou plus exactement, en collectionneur de fantômes. Passionnant, êtes-vous en train de vous dire !... Laissez-moi quand même vous donner une seule bonne raison pour justifier cette «mission» : si vous n'agissez pas tout de suite, il en sera fini de votre belle ville, de votre beau pays et, qui sait, de votre belle planète, alors !

Le but à atteindre est déterminé d'emblée : vous avez 10 niveaux à épurer et vous possédez deux moyens d'action. Le premier est un revolver qui vous permet de tirer sur les différents monstres se trouvant sur votre chemin ; quant au second, il s'agit de rayons de proton qui, une fois dirigés sur un fantôme, ont pour effet de le diriger inexorablement vers votre sac à dos. Le principe est donc très simple : vous tirez sur un monstre, il se transforme en fantôme ; vous le rapatriez alors dans votre sac à dos et le tour est joué. Seulement, ce n'est pas si simple que cela car certains monstres ont la possibilité de tirer et le chemin à emprunter est parfois un peu périlleux. Alors, il faut espérer rencontrer des créatures ou des objets qui auront la bonne idée de vous entourer momentanément d'un bouclier ou de vous adjoindre un fantôme ami qui fera le ménage autour de vous en effectuant un mouvement circulaire. Enfin, le passage d'un niveau à l'autre est sanctionné par la destruction d'un gardien qui est le seul personnage pouvant livrer la clé ouvrant la porte du niveau suivant. Un seul mot d'ordre devra vous conduire pendant ce jeu : «A moi les fantômes !» car, en effet, chaque fantôme capturé dans le sac vous donnera une prime plus ou moins importante.

Edité par : ACTIVISION

Prix indicatif : Non communiqué

Notre avis :

The Real Ghostbusters aurait pu être un logiciel très attractif s'il n'y avait pas ce problème de choix des couleurs qui en fait un logiciel triste et pas agréable d'utilisation. Pourtant, l'animation est acceptable et il est même possible de jouer à deux !...

NOTE 11/20

RENEGADE III

Arcade

Dans le monde de la micro, il est relativement fréquent de découvrir un logiciel suivi, quelques mois plus tard, d'une suite. Cela avait d'ailleurs fait l'objet d'un dossier dans un de nos précédents numéros.

Mais voilà-t-il pas que nous avons droit cette fois à la suite de la suite en la personne de Renegade III !
Une question vient aussitôt effleurer nos esprits : sera-ce vraiment le dernier comme le laisse sous-entendre le sous-titre «The final chapter» ?

Quoiqu'il en soit, le principe de base est toujours le même : vous êtes un roi dans la pratique des Arts Martiaux et vous allez devoir fortement les utiliser si vous voulez réussir à délivrer votre charmante petite amie qui, dans le cas présent, est retenue prisonnière par les forces du futur.
Qui dit forces du futur dit évidemment voyage à travers le temps et c'est ce qu'ils font subir à votre petite amie.
Vous allez donc devoir affronter les habitans et les dangers spécifiques à chaque époque au travers de trois périodes différentes.
Vous commencez tout d'abord à l'époque préhistorique avec ses monstres, ses hommes des cavernes qui sont loin d'être sociables...
Il y en a même qui osent sortir des cavernes en hauteur pour vous balancer d'énormes pierres sans aucun discours préalable !
Le problème essentiel consiste à trouver le transformateur de temps qui permettra de passer à la période suivante. Seulement, il faut savoir que les personnages présents sont très agressifs d'une part et que vous ne disposez que d'un temps limité pour réussir à vous en sortir d'autre part.

Alors, quand vous saurez qu'à certains moments vous êtes bloqué dans votre progression tant que vous n'aurez pas détruit un certain nombre d'ennemis, vous chercherez vite à trouver le point faible de chaque adversaire...
Dans ce cas, vous pourrez espérer passer au temps de l'Egypte ancienne avec ses morts-vivants avant de terminer avec les Chevaliers du Moyen-Age et leurs dragons.







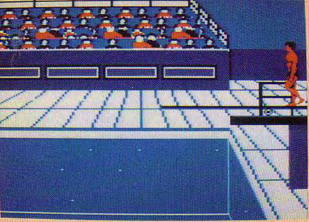


Notre avis :

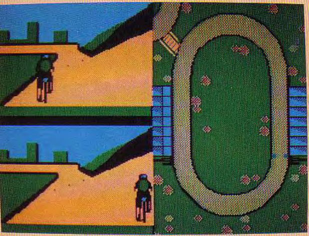
Nous ne dirons pas que Renegade III est un soft génial mais il fait partie de ceux qui peuvent vous intéresser. Si vous voulez un petit conseil pour éviter de mourir prématurément : ne surestimez pas vos capacités de saut car elles sont limitées aussi, cherchez plutôt les trous dans la roche qui vous permettront de monter à l'étage supérieur.

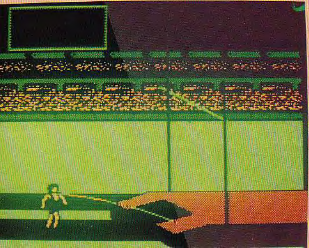
NOTE 14/20

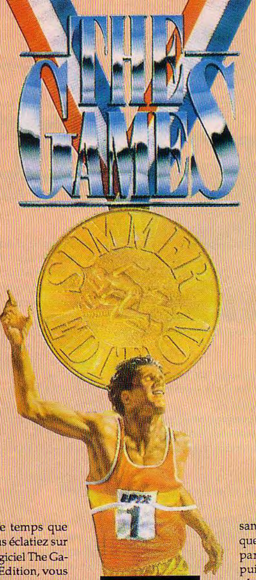
Edité par :
IMAGINE
Prix indicatif :
K7, 99F
DK, 149F











Simulation

▶ Depuis le temps que vous vous éclatiez sur le superbe logiciel The Games Winter Edition, vous rêviez de passer aux de jeux d'été. C'est maintenant chose faite avec ce logiciel qui, au travers de huit épreuves, vous propose des disciplines rafraîchissantes ou puissamment physiques.

Ayant opté pour une préparation «en douceur», je commence par sélectionner l'option d'entraînement pour toutes les épreuves.

Cela m'évitera une baisse de moral dès la première et me permettra de travailler et de retravailler certaines techniques absolument nécessaires pour essayer d'être quelque peu opérationnel dans certaines épreuves.

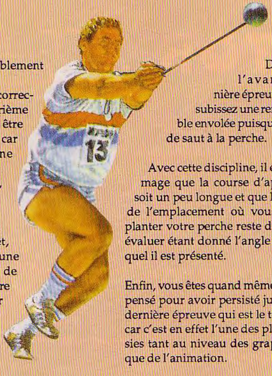
Quand je parlais d'épreuves rafraîchissantes, je dois dire que je suis très gâté par la première puisqu'il s'agit de plongeon. Après avoir lancé l'avancée du concurrent sur le plongeoir, je le vois effectuer ses quelques sauts d'élan et ne commence à agir qu'en début de plongeon. La maîtrise du joystick permettant d'obtenir un bon plongeon est relativement facile à acquérir... Vient ensuite l'épreuve du vélodrome. Alors, là, je dis non !

C'est vraiment trop nul !



J'ai beau agiter frénétiquement mon joystick de bas en haut, et réciproquement, j'ai vraiment l'impression de me traîner et, en plus, les couleurs ne sont même pas agréables.

Dans la série de l'ankylose des bras pour cause de mouvements rapides et répétés du joystick, nous avons ensuite l'épreuve des anneaux où, si vous n'êtes pas assez performant, vous vous retrou-



vez immanquablement sur le tapis ! Pour effectuer correctement la quatrième épreuve, il faut être bien en jambes car il s'agit d'une course de haies. Dans ce cas, soyez attentif à deux choses : surtout évitez le faux départ et, d'autre part, une petite pratique de l'épreuve s'avère obligatoire pour sauter avec succès les différentes haies car si vous avez le malheur d'en accrocher une, vous vous aplatissez lamentablement au sol et il n'est pas question de repartir...

L'épreuve des barres asymétriques vous demandera une remarquable maîtrise de votre joystick car, le moins que l'on puisse dire, c'est que pour effectuer un enchaînement qui vous apporte un nombre de points corrects, c'est pas de la tarte !

D'ores et déjà, je vous souhaite bon courage pour l'entraînement intensif et sans répit que vous allez devoir subir pour obtenir des résultats satisfaisants.

Dans l'avant-dernière épreuve, vous subissez une remarquable envolée puisqu'il s'agit de saut à la perche.

Avec cette discipline, il est dommage que la course d'approche soit un peu longue et que la vision de l'emplacement où vous devez planter votre perche reste difficile à évaluer étant donné l'angle sous lequel il est présenté.

Enfin, vous êtes quand même récompensé pour avoir persisté jusqu'à la dernière épreuve qui est le tir à l'arc car c'est en effet l'une des plus réussies tant au niveau des graphismes que de l'animation.

En effet, vous commencez par tendre votre arc avant de viser la cible (attention à l'orientation du vent !) et de tirer.

Surtout, ne vous dites pas que vous avez tout votre temps pour viser car vous disposez en tout et pour tout d'exactement deux minutes pour effectuer trois tirs, alors !...

Les huit épreuves ayant été passées en revue, il ne vous reste plus qu'à appliquer la devise de Pierre de Coubertin car, bien sûr, le plus important n'est quand même pas de gagner mais de participer.

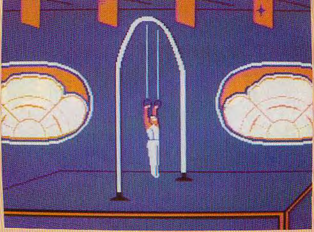
Edité par : *EPYX*
Prix indicatif : *K7, 99F – DK, 149F*



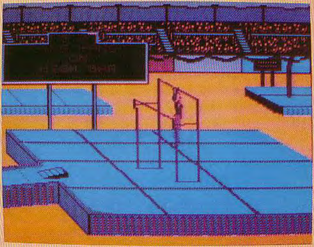
Notre avis :

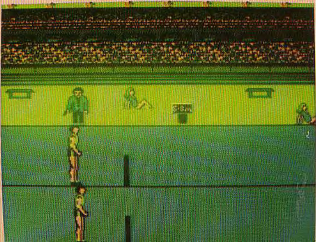
Bien que vous puissiez quand même trouver du plaisir à effectuer certaines épreuves de ce logiciel, il est regrettable de constater que quelques-unes semblent avoir été bâclées alors que d'autres sont véritablement intéressantes.

NOTE 13/20









OBLITERATOR

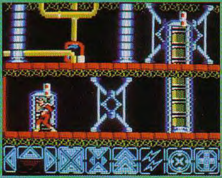
Arcade/Aventure

▶ Quelle galère que d'avoir la lourde responsabilité de tout un monde !
En effet, j'ai l'honneur et le privilège d'être le dernier des Obliterators et, bien entendu, la Fédération fait toujours appel à moi quand il y a une mission impossible à effectuer.
Il faut dire que je suis bien bête ; alors que la mission paraît à chaque fois irréalisable, je réussis toujours à revenir sain et sauf de ces folles expéditions (je sais, je suis très fort...).

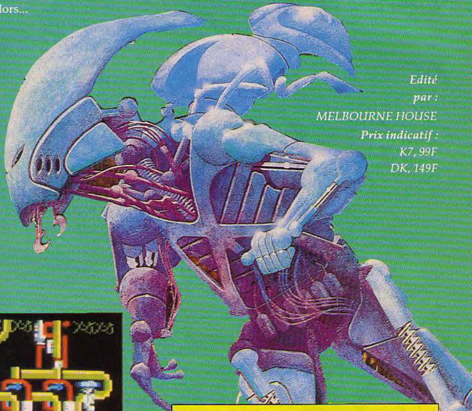
Mais, cette fois, je crains que ce ne soit très dur car ce vaisseau spatial extra-terrestre dans lequel je me retrouve semble particulièrement coriace.
Pour commencer, je suis apparemment à l'arrière du vaisseau.
Le premier changement d'écran que j'effectue me met dans une situation particulièrement désagréable : en effet, une espèce d'engin qui semble cracher du feu me vaut une décharge dans tout le corps. Ainsi, me voilà paralysé pendant quelques instants qui permettent en plus à l'adversaire de revenir à la charge.

Si je suis très rapide, je peux espérer pouvoir me défendre mais il faut avouer que ce n'est pas très évident : je ne peux agir qu'au travers d'un système d'icônes qui se trouvent en bas de l'écran et qu'il me faut sélectionner de manière judicieuse.

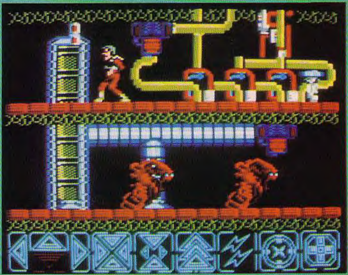
Grâce à ces icônes, je pourrai me déplacer dans les quatre directions, stopper toute progression, passer des portes ou entrer dans le régénérateur de bouclier, tirer, me défendre et, pour finir, effectuer une action. Avant de crier «mission accomplie» après avoir atteint et activé la navette, je dois exécuter 5 tâches précises consistant à trouver et prendre des composants pour enrayer respectivement les moteurs à propulsion de plasma, les boucliers de combat, le système d'armes principal et l'ordinateur avant d'arriver à la navette. Mais les rencontres de toutes sortes de monstres sont nombreuses et leur destruction pas vraiment aisée, alors...







Edité par :
MELBOURNE HOUSE
Prix indicatif :
K7, 99F
DK, 149F



Notre avis :

Si le jeu peut se révéler intéressant à force de persévérer, il faut souligner que les graphismes ne sont pas exemplaires et, surtout, que le système d'action par utilisation des icônes se trouvant en bas de l'écran est loin d'être fonctionnel. Dommage !

NOTE 12/20

CHICAGO 30'S



Arcade

▶ Je vais vous parler... Hips, d'une époque... Hips, où l'alcool était... Hips, formellement interdit par le gouvernement des Etats-Unis... Hips ! Sûr qu'il n'aurait pas fallu que je sois détective à cette époque car je n'aurais sans doute pas été parfaitement intègre... Hips. C'était dans les années 30 et nous nagions en pleine prohibition, ce qui, bien sûr, faisait l'affaire des Al Capone et autres Parrains de la Mafia.

Pour comprendre la situation, prenons l'exemple de Chicago, ville complètement pourrie dans laquelle il n'était plus possible d'aborder sereinement un carrefour sans risquer de se faire trouer le gilet ! Même la police, quand elle n'était pas véreuse, n'arrivait pas à se faire respecter et le peu d'honnêtes citoyens qui restaient encore dans cette ville n'osaient même plus mettre leur bout de nez dehors.

Hé, Hé ! C'est alors que le Zorro local est arrivé dans la personne du célèbre détective Elliot ne connaissant pas la peur et n'ayant qu'une seule devise : le droit à la liberté pour chacun de ses concitoyens sans reproche. Sans aucune hésitation, il décida de s'arrêter le temps qu'il faudrait à Chicago et de donner un grand coup, sinon le coup de grâce, dans les tripes de la Mafia locale.

C'est armé d'une mitrailleuse à tir illimité que ce cher Elliot fait une descente dans le port, première des quatre étapes qui vont le mener jusqu'à l'entrepôt clandestin où est centralisé le trafic d'alcool. Bien entendu, ce grand détective est parfaitement seul et, par contre, tous les hommes d'Al Capone semblent avoir été mobilisés. Il y en a partout : sur les quais, derrière les caisses, dans les égoûts, devant, derrière et en haut... Imaginez le tour de force que doit exercer notre détective pour arriver au bout des docks et se retrouver dans la banlieue au volant de sa voiture pour essayer de percer les forces ennemies jusqu'à l'entrée de la ville !



Seulement, il faut savoir qu'à cet instant l'entrepôt clandestin n'est pas encore à portée de roue et que la protection que peut avoir Elliot à l'intérieur de son véhicule n'est que provisoire...

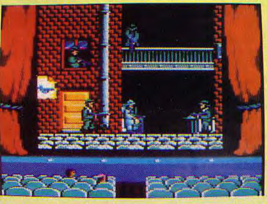
L'issue de cette mission m'angoisse trop, je préfère retourner à ma bouteille de whisky !

Edité par : *US GOLD*
Prix indicatif : *K7, 99F*
DK, 149F

Notre avis :

Le grand point positif que l'on peut noter pour ce logiciel, ce sont ses graphismes qui sont très colorés. Pour le reste, l'animation se révèle quelque peu saccadée avec un léger décalage entre le premier tiers de l'écran et le reste ; de plus, il faut avoir de très bons yeux pour suivre la trajectoire des balles à certains endroits si bien que vous vous faites avoir bêtement. Enfin, vous devrez être très persévérant pour progresser honorablement dans le jeu car son degré de difficulté est assez élevé.

NOTE 13/20





VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?



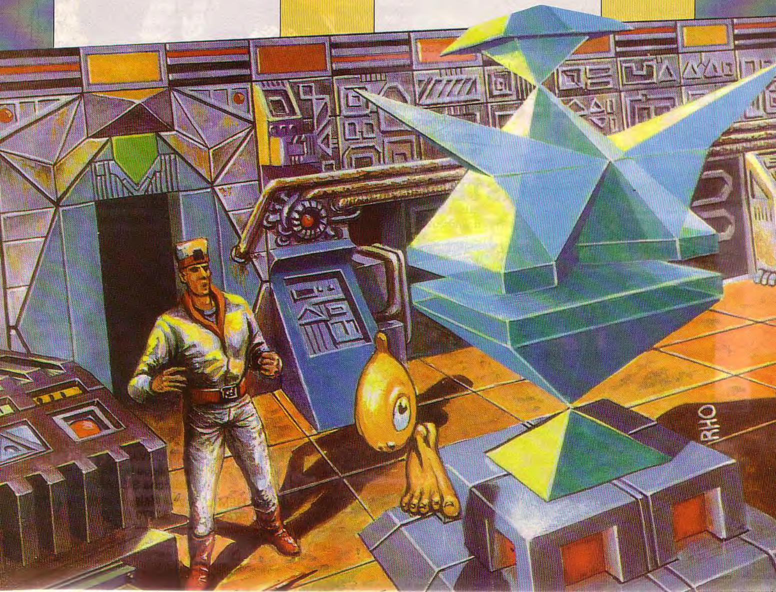
LOGICIELS	N° AMSTAR
ALIENS	16
ARKANOID II	22-23
ATV SIMULATOR	29
BARBARIAN	27
BIOSPHERES	25
BOMB JACK	13
BOMB JACK II	15
BRUCE LEE	13
CLEVER AND SMART	29
CYBERNOID	27
CYBERNOID II	29
DRAGON'S LAIR	14
DRAGON'S LAIR II	15
DRILLER	29
ENDURO RACER	17
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE	27
EXOLON	23
FIRE AND FORGET	31
FLYING SHARK	25
FREDDY HARDEST	20
FRUIT MACHINE SIMULATOR	25
GAME OVER	17
GAUNTLET	19
GAUNTLET II	27
GHOSTS'N GOBLINS	14
GHOSTBUSTERS	19
GOONIES	20
GORBAF LE VIKING	21
IKARI WARRIORS	13
INERTIE	19
INFILTRATOR	17
LA MARQUE JAUNE	26
LA PANTHERE ROSE	27
L'HERITAGE	22-23-27
LIGHT FORCE	21
METRO-CROSS	26
MEURTRES A GRANDE VITESSE	19
NINJA SCOOTER SIMULATOR	23
OPERATION WOLF	31
PAPERBOY	26
PLATOON	20
PROFESSION DETECTIVE	23
RAMBO	13
ROAD RUNNER	14-16
SABOTEUR II	19-21
SAI COMBAT	20
SAVAGE	31
SCOOBY DOO	26
SHANGAI KARATE	26
SUPER SPRINT	17
TRAILBLAZER	23
TRANTOR	21
YIE AR KUNG FU	25
ZUB	14
3D GRAND PRIX	15-16
3D FIGHT	21



SOLUTIONS ET PLANS

PUBLIES DANS AMSTAR N° 3 à 33

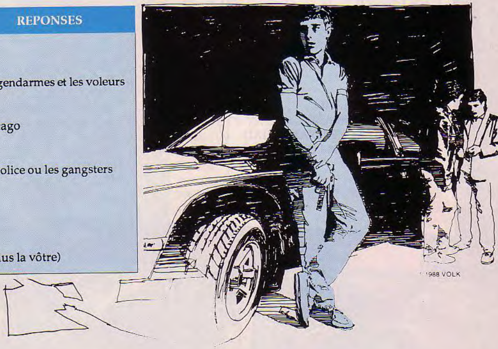
LOGICIELS	N° AMSTAR	LOGICIELS	N° AMSTAR
A 320	30	L'ILE	31
CAULDRON II	8	LIVINGSTONE	16
CLASH	25	MASQUE	17
CONSPIRATION	27	M.G.T.	5
CRAFTON ET XUNK	11	MIAMI VICE	10
CRASH GARRETT	26	ORPHEE	4
E.X.I.T.	23	R-TYPE	33
HURLEMENTS	22	SABOTEUR II	20
JACK THE NIPPER II	28	SECRET DEFENSE	32
L'ANGE DE CRISTAL	18	SKY HUNTER	29
L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD	14	SRAM	6
LE BAGNE DE NEPHARIA	7	SRAM II	9
LE PACTE	19	ZOMBI	3



RESULTATS CONCOURS
AMSTAR & CPC 32
MICROIDS : CHICAGO 90

Vous avez pu remarquer au travers du banc d'essai de Chicago 90 publié dans notre précédent numéro que nous avions été charmés par ce logiciel. Votre taux de participation à notre concours prouve que nous ne sommes pas les seuls. Au niveau des questions, vous avez été nombreux à chuter sur la dernière qui demandait une toute petite subtilité de réflexion... Passons tout de suite aux résultats.

QUESTIONS	REPONSES
1 – Quel est le thème du jeu : les gendarmes et les voleurs ou les envahisseurs ?	Les gendarmes et les voleurs
2 – Dans quelle ville se déroule l'action ?	Chicago
3 – Quels personnages pouvez-vous incarner ?	La police ou les gangsters
4 – Dans le cas où vous incarnez un représentant des forces de l'ordre, combien de voitures de police avez-vous sous vos ordres ?	5 (plus la vôtre)



LISTE DES GAGNANTS

GAGNE UN BUGGY TURBO :
1 – Philippe DELAUZUN – 78870 BAILLY

GAGNENT 3 LOGICIELS MICROIDS :
02 – François NOYER – 49123 ST SIGISMOND/03 – Jérôme FOUQUEMBERG – 80150 BRAILLY/04 – David MAILLAUX-BERTRAND – 8700 LIMOGES/05 – Jérôme BONJOUR – 34200 SETE/ 06 – Eric KAAG – 67000 STRASBOURG/07 – Hervé STAEDEL – 57710 BURE.

GAGNENT 2 LOGICIELS MICROIDS :
08 – Laurence LE BASTARD – 76610 LE HAVRE/09 – Sin Chi MA – 59000 LILLE/10 – Arnault SIEUROS – 60150 THOUROTTE/ 11 – Harry BAUDELOT – 77380 COMBS LA VILLE/12 – Nicolas BRUNNER – 64320 IDRON/13 – Thierry PANTEL – 13200 ARLES/ 14 – Stéphane NICOLAS – 91390 MORSANG SUR ORGE/15 – Hervé SEGUIRAN – 13015 MARSEILLE.

GAGNENT 1 LOGICIEL MICROIDS :
16 – Régine BELLOCQ – 94000 CRETEIL/17 – Stéphane BAILLARGEAU – 07400 ALBA LA ROMAINE/18 – Thierry DEMARCY – 60180 NOGENT SUR OISE/19 – Thomas QUEF – 83143 LE VAL/20 – Stéphane BONDU – 44700 ORVAULT.

GAGNENT 1 POSTER :
21 – Grégory BERNARD – 60200 COMPIEGNE/22 – Sébastien SORY – 59193 ERQUINGHEM-LYS/23 – Philippe SOIRON – 60200 COMPIEGNE/24 – Judicaël PHAN – 78370 PLAISIR/25 – Alexandre MAITRE – 95610 ERAGNY.

Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes sur cassettes, qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.625.780



WEREWOLVES OF LONDON

Arcade

Le but du jeu est très simple : il faut détruire sans pitié pour être soulagé, mais attention, pas n'importe qui ! En effet, ce sont certains membres de la famille qui font peser sur vous une malédiction. Heureusement, vous allez être aidé tout au long de vos douloureuses et longues pérégrinations. Ainsi, lorsque vous êtes proche de l'un de ces personnages à tuer, une croix clignote à l'écran vous indiquant que vous devez détruire. Si cette entreprise réussit, vous prenez possession de cette croix et il vous en faudra 7 autres pour être autorisé à crier victoire.
Seulement, nous ne vous souhaitons pas d'être tué durant le jeu car, dans ce cas, la police sera déterminée à vous empêcher de mener à terme vos activités nocturnes. Par ailleurs, il vous faudra trouver les objets nécessaires à votre progression ; ce seront, par exemple, les tickets pour pénétrer dans le métro, les clés pour entrer dans la prison du parc ou la torche pour les endroits sombres...

Edité par :
MASTERTRONIC

Notre avis : 14/20

Werewolves of London est un logiciel très mignon graphiquement, avec des écrans variés. De plus, le jeu ne manque pas d'intérêt alors ne vous en privez pas.

GUN BOAT

Arcade

Etant donné que la méthode la plus efficace pour détruire des postes ennemis, c'est de pulvériser tout ce qui se trouve sur votre chemin, il vous est fortement conseillé dans cette mission de tirer sur tout ce que vous rencontrerez : les navires de guerre, les porte-hélicoptères, les installations près des côtes ou les hélicos. Vous aurez alors toutes les chances du monde de localiser les bases navales qui se trouvent dans le réseau complexe de canaux qui sont aux mains de l'ennemi. Pour parvenir à vos fins, il faut quand même savoir que vous disposez de quatre systèmes d'armement : les missiles tactiques, les torpilles, les obus et les grenades sous-marines.

Edité par : *ALTERNATIVE SOFTWARE*

Notre avis : 15/20

Pour aborder ce jeu dans les meilleures conditions de réussite, il vous faut absolument avoir les nerfs solides car, en effet, Gun Boat est extrêmement rapide dans ses déplacements et ses actions. Quant aux graphismes, ils sont agréables.



STREET GANG



Arcade

Avec ce logiciel, vous devez être vraiment prêt à tout ! En effet, dans les rues de cette ville sauvage, il n'y a que la loi du plus fort qui détermine le gagnant. Ainsi, dans chacun des 4 niveaux qui vous sont proposés, vous devez atteindre le côté est de chaque district. Seulement, votre parcours est encombré d'adversaires de toutes sortes ; si certains ne font que diminuer votre force en vous touchant, d'autres sont armés et ne vous ratent pas, alors méfiance. Par contre, certains personnages laissent parfois échapper leurs armes. C'est le moment ou jamais de les ramasser et de vous procurer ainsi couteaux, pistolets ou autres battes de base-ball... Enfin, entre chaque niveau, vous avez la possibilité de récolter un bonus en visant une des quatre poubelles qui se présentent à l'écran; à vous de choisir la bonne !



Edité par : PLAYERS

Notre avis : 15/20

Doté d'un graphisme relativement coloré et d'une animation d'une qualité correcte, Street Gang vous promet de très bons instants pour un prix, nous vous le rappelons défiant toute concurrence.



VOUS AVEZ LA PASSION ?
Le sérieux allié à l'information générale.
PCompatibles magazine
TELECHARGEZ AVEC NOUS
EXCLUSIF :
36.15 code ARCADES
AMSTAR CPC
CONCOURS : JOUEZ AVEC TITUS
PLUS DE 120 PAGES !!!
•AVANT-PREMIERES :
ACTION SERVICE, A 320
MEURTRE A VENISE
•COMMENT TAPER LES LISTINGS EN BINAIRE...
Entièrement dédié à Amstrad. Pour les passionnés.
MEGAHERTZ MAGAZINE
DOSSIER : LE 28 MHz !
CLIPPERTON : 10 ans déjà
La communication amateur avec ses nombreuses applications. Le seul mensuel de ce créneau vendu en kiosque.
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX HABITUELS
© 1988 VOLK
Astrologie
GAGNEZ UN PORTRAIT ASTROLOGIQUE ET VOS PREVISIONS
GOTLIB
CANCER EN 88 : adieu prudence !
QUATRE ASTROLOGUES AU BANC D'ESSAI
L'astrologie ce n'est pas prédire l'avenir. Ce mensuel vous aide à mieux comprendre les phénomènes astrologiques.
NOUS AVONS L'INFORMATION !


crazy CARS II
GRABUGE 88
TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128
SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION